コンピュータゲーム情報誌

昭和60年4月2日第3種郵便物認可
昭和61年11月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻12号通巻25号昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号

ビープ

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

11月号

特別定価 390円

特集I 爆発！セガパワー

◆最新ビデオゲーム アウトラン◆㊕セガレポート◆ウラ技ハイテク大全集◆セガ度判定テストほか

特集II 人気ファミコンゲーム・マップ大図鑑

◆悪魔城ドラキュラ◆スーパースターフォース◆うる星やつら
◆戦場の狼◆テラクレスタ

●徹底研究スペシャル
―日本ファルコム新作3本一挙公開―
太陽の神殿/ロマンシア/ザナドゥ・シナリオII

●ビデオゲーム・ラボ
23の鍵
アテナ
ダブルXミッション

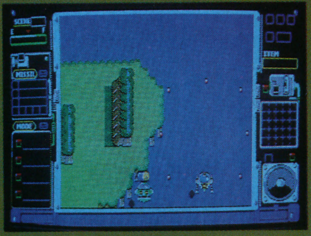
特別企画だ！
ソノシート
セガ・ゲームミュージック
ファンタジーゾーン
ハング・オン
スペースハリアー
カルテット

とんでるジョイパット!
手軽にワイヤレス
Wireless Commander
SELECT START
SeTa
セタ・ワイヤレスコマンダー
任天堂ファミリー コンピュータ™専用コントローラー
標準小売価格 ¥5,800
セタ・ワイヤレス
コマンダーの特徴
●コードが無いジョイパット ●自動連射機能内蔵
●なんと 現在ファミコン用に市販されているすべての
ジョイスティックをワイヤレスに変身させることができる

ファミリー コンピュータ™用カセット
01 本将棋
内藤九段
将棋秘伝
標準小売価格 ¥4,500
好評発売中!!
TV
81 手目
第2弾開発中
史上最強へ向けて王手!
「森田の将棋」
総指揮＝森田和郎
(将棋5段！囲碁3段！オセロ2段！プログラミング10段!?)
01 内藤九段将棋秘伝
本将棋
SeTa
株式会社セタ
〒152 東京都目黒区中根1-9-9(アルユメビル)
●全国の百貨店・量販店・専門店でお買い求めください ※ファミリー コンピュータ は任天堂の商標です

時代はいま、
ボーステックシンドローム。

元気いっぱいにはじけて、ビュッと飛び出す。スピード感たっぷりの「Topple Zip」。キミはジッピング号に乗ってゴールを目指す。パワーアップカプセルを取り、トンネルに飛び込めば、1面クリアできるんだ。ところが、ただのレースゲームと違うのは、ゴールを探しながら面をクリアしないといけないところ。やっとくぐったトンネルでも、次へ進めるかはまったく謎。元に戻ってしまったり、もしかしたらパラレルワールドに行っちゃう可能性だってあるんだよ。敵の数は全部で30機以上。アイテムも豊富なアドベンチャーレースゲーム「Topple Zip」。ニュースタイルのパッケージは、中にも楽しいものがいろいろ。きっと、キミが手にした瞬間から、おもしろさ、どんどんあふれてきちゃうぞ。



（画面写真はPC-88版です。
※写真は開発中のものですので、実際と異なる場合があります。）

Topple Zip™
トップル ジップ

ファミコンソフト制作開始!!

ボーステックはファミコンソフト制作を決定。現在、制作に取りかかっています。ゲーム内容などの詳細はまだお知らせできませんけど、あっと驚くようなものにするから、期待していてね。

THE NEW クリスタル プリズン／ホテル ウォーズ／レリクス／HOT DOG／マクロス・カウントダウン ©ビックウエスト

★PC-88シリーズ緊急発売決定！
★X-1シリーズ緊急発売決定！
★FM7/77発売予定
★MSX発売予定

資料請求のしたい人、またお手紙でのお問合せをしたい人は、このマークを貼って出してください。

★当社製品の開発スタッフを求めています。また、未発表ソフトの持込みも大歓迎。
★ユーザー専用ホットライン設置。製品についてのお問合せは(03)407-4230へ。

BOTHTEC® ボーステック株式会社
〒150 東京都渋谷区渋谷3-6-20
TEL (03) 407-4191

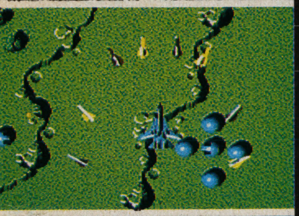
SST

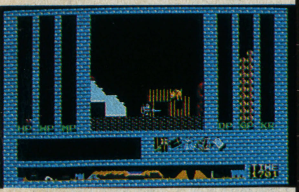
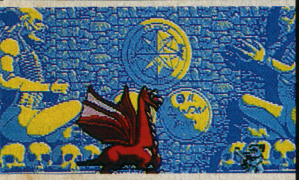
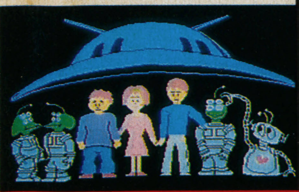
●通信販売も行なっております。ご注文の際は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、

◐表紙イラストレーション・デザイン／下田一貴
◐本文デザイン――勝俣正希／田中正義／花本浩一／持田哲／西脇深雪／頼秀好／㈱イースリープロダクション／クリエイティブ・コンセプト／スタークロック
◐イラスト――昆野弘子／佐藤敏巳／沢田としき／嶋岡誠一郎／とよたかずひこ／Nikov／長谷川泰男／みうらじゅん／村田おさむ／山本護／李良明
◐フォト――杉山和美／太田幹彦／斎藤ふみお／小阪和則／蒲生晴夫

●本誌に掲載されたすべてのプログラムは著作権法上、個人で使用するほか無断で複製することを禁じられています。

■日本ソフトバンク



70 テレホビー族のひろば／ビデオゲームハイテク情報
72 サウンドクラブ〈3〉 効果音のおはなし ●文／富田文
74 インフォメーション
77 ビデオゲーム・ラボ
23の鍵／アテナ／ダブルXミッションほか
★ビデオゲーム人気10 ★新作情報
90 私が悪うございました。
殺人倶楽部 ●文／山村モヘップ(12)
94 バグ猫たいにゃん〈1〉最近の細菌 〈2〉星
100 ゲームジョッキー
105 徹底研究スペシャル
――日本ファルコム新作3本一挙公開！――
太陽の神殿(アステカII)
ロマンシア(ドラスレJ.R.)
ザナドゥ・シナリオII
★特別プレゼント
118 びーぷるランド
124 芋のビタミンD〈4〉 輪ゴム銃撃戦 ●文／氷水芋吉
126 夢吉飛脚便／第6便 ボーステック↔BEEPER
128 新・ここがキライだシリーズ〈11〉
ある元営業部長の告白 ●文／松岡正
130 ゲームデザインアイデアノート〈11〉 RPGって何者だ？③ ●文／米平申
133 RPG幻想辞典〈16〉 ボード版RPGの世界 ●文／早川浩
138 パイナップル通信〈20〉 おなじみゲーム大集合 ●文／桃園隆夫
140 次号予告／GAME OVER
141 SOFT JUNGLE
142 ■ベストヒット21――いま、おいしいのはこれだ!!
144 ■おもしろソフト情報局
カサブランカに愛を／アルバトロス・拡張コース／トップルジップ／アスピック／未来／D-SIDE／メイドゥム／照魔鏡の伝説／リ・バース
156 ■MSXの新作だよ～ん
159 ■デビューあべにゅう
163 ■テレホビーTOPチャート／テレホビーニュース
167 読者プレゼント

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1986 11

14 緊急レポート A.I.R.

16 特集1

爆発！セガパワー

18 スクープ!!今ベールをぬいだセガ体感ゲーム第4弾

◆ドライビングゲーム"アウトラン"

21 ◆㊕セガレポート

アクションファイター／ザ・サーキット／チャンピオンビリヤード／ザ・キャッスル

31 ◆ワクワク気分でやってきた

山村モヘップ(12)のセガ訪問記

37 オリジナルルールで楽しむ

◆超高速光線銃"ジリオン"の世界

40 テレホビー

◆"セガ"ハイテク大全集

45 ◆1日まるごとセガずくめ

50 ◆セガ度判定テスト

☆特別企画 ソノシート

セガ・ゲームミュージック

スペースハリアー／カルテット／ハング・オン／ファンタジーゾーン

53 特集2

人気ファミコンゲーム・マップ大図鑑

54 ◆最新ファミコンゲームお買い得情報

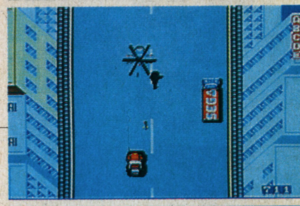
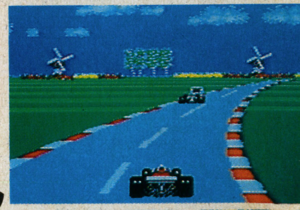
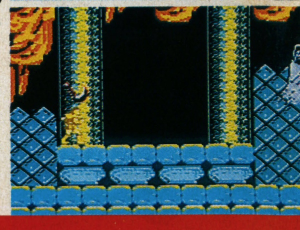
55 ◆悪魔城ドラキュラ

60 ◆うる星やつら ラムのウェディングベル

62 ◆スーパースターフォース

65 ◆戦場の狼

68 ◆テラクレスタ

DISK SYSTEM
ジイさんになるまで、やってなさい。
あのガルフォースがゲームになった ただのゲームじゃない ガルフォースの前では、君は必ず性格が変わるのだ 一度でも撃ったら二度三度、もうやめられない興奮連続シューティングゲームだ ムシャクシャしたときも、バンバン撃って極楽気分になろう ウラ技あり、秘技あり、パワーアップもスゴイ ただし、まだ世の中に姿を見せてないのでもう少し待つこと。
ガルフォース、11/10発売予定/予価￥2.980
興奮連続、止まらない。
ガルフォース
ファミリーコンピュータディスクシステム
株式会社HAL研究所
TEL.03-252-6344
©SVI ムービック アートミック ©SONY HAL研究所
●ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

KONAMI
FAMILY COMPUTER
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム
聖なるムチで
デーモンを倒せ!
コナミのディスクカード第一弾。
恐しいほど面白い。
好評発売中
¥2,980
悪魔城
ドラキュラ™
いよいよ登場。コナミのディスクカード「悪魔城ドラキュラ」。スーパーリアルタッチのアクションゲームなのだ。100年間もの眠りからさめたドラキュラは、凶悪な手下どもとともに悪のかぎりをつくしている。この難敵にたったひとりで立ちむかうのは、シモン・ベルモントだ。聖なるムチを武器にドラキュラ城へ、敵は手ごわい、ハッピーエンドになるとは限らない。
© KONAMI 1986
このソフトは、販売店頭に設置されています。
ソフト書換機(ディスクライター)で昭和61年
12月10日より書換られます。
がんばれゴエモン!
からくり道中™
どうちゅう
どこまでクリアしたかな?
目標は大きく100周だ。
ついにクリアだ。
ホラ、ゴエモンの
うれしそうな顔。
好評発売中
¥5,300
ゴエモンからのお願い!!
1周目の「肥後国」をクリアして秘密の呪文を出そう。抽選で毎週100名様(合計で800名様)に特製「ゴエモン・テレホンカード」をプレゼント。まごまごしてると締め切っちゃうゾ。
※官製ハガキに呪文・得点・住所・名前・年令を書いて〒101 東京都千代田区神田神保町3-25　コナミ(株) ゴエモン係に送ってネ。
※当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。
●ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
※ファミリーコンピュータ用カセットは、通信販売していません。
コナミ株式会社
〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地
〈新製品情報は TEL.03(262)9110〉

有(あ)りか?! りのニュータイプ

アクションアドベンチャーゲーム

メイン画面

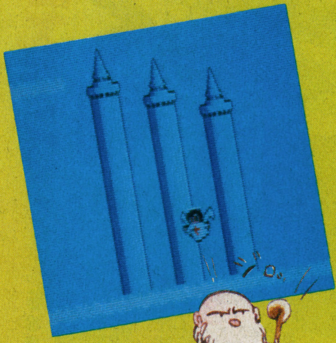
ディフェンドポイント
防御力のことでこれがあるうちは主人公の生命力が減ることはありません。

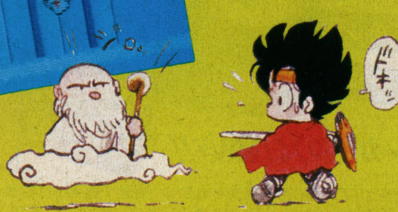
ゴールドポイント
お金のことでヒットポイントやディフェンドポイントを回復させることができます。

カルマ
主人公が良い人間かどうかをあらわします。カルマが多い程良い人間になります。

アイテム
冒険中に発見したアイテムを表示します。Xキー(あるいはジョイスティックのAボタン)で使います。

タイム
主人公が冒険できる時間をあらわします。





あつまれ!「ファルコムフェア」開催
■11/1〜3 P.M.1:00〜3:00 J&P町田店
■12/6〜7 A.M.10:30〜 J&P渋谷店

発売日	対応機種	メディア	価格
10月6日	XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
10月18日	PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
	PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
	PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
10月30日	PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800

予約受付中・通販(〒200円)

▶通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・BEEP係までお申込みください。

スタッフ募集　正社員およびアルバイト
- パソコン・ファミコン ゲーム ソフトの企画・制作
- アミューズメント商品の企画・制作
- 出版(編集・執筆・企画・制作)
- 音楽担当(ゲームミュージックの作編曲・効果音の作成他)

SST

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL. 0425(27)6501(代)

Romancia
ロマンシア
Dragon Slayer J.R.
ファンフレディ王子のおどろくべき旅
DragonSlayer
こんなの掟(おきて)やぶ RPG風味
マジックポイント
各種マジックアイテムを使用する時に使います。これがなくなると魔法が使えなくなります。
ウェポンポイント
Zキー (あるいはジョイスティックのBボタン) で投げることができる剣の数をあらわします。
ヒットポイント
主人公の生命力をあらわします。これがなくなると冒険が続けられなくなります。
HP WP MG
いらっしゃいませ ここでは きんか 1まいで きずの てあてを しております
メッセージウィンドウ
冒険中色々な人から聞いた情報が表示されます。
マップウィンドウ
主人公が現在どこにいるのかをあらわします。
●高速フルカラースクロール(毎秒20枚)
●3D感覚の重ね合わせ処理(最大128重完全重ね合わせ)
●20万エリアの広大なマップ、超スピード画面切り換え
●場面の状況によって変わる、豊富なBGM(7曲)
●レーダー機能搭載(デカマップの縮少図の表示)
●ひらがな表示のメッセージで、会話もOK
●すべての画面にちりばめられた数々のトリック
●勿論、ジョイスティック対応
●姫を探しに、ロマンに満ちた冒険が始まる。
●悪の化身、ドラゴン……やはりここにも。

太陽の神殿
TEMPLO DEL SOL (ASTEKA II)
また、日本ファルコムがアドベンチャーゲームの新しいジャンルを世に問う…。
問題作遂に登場!!
ジョイスティックだけでプレイできるRPGタイプフルグラフィック・アイコン選択方式AVG誕生
この画面がどこなのかその場所名が、ここに常に表示されている。
この矢印が（マウスカーソルと同じ）対応するものだけに、次々と移動する。
矢印がさし示す部分の名称が、次々とすべて表示される。
目の前で起っている出来ことが、説明文としてここに表示される。
球技場
石の鎧止め
自分の持ち物がぜんぶアイコンで表示される。
片目のマスク
やりたい事は、この命令アイコンで選ぶ（左右にスクロールする）。
持ちものの選択をするときに、その名称が、ここに表示される。
太陽の神殿
TEMPLO DEL SOL (ASTEKA II)
Falcom
太陽の神殿の為に書き下ろした完全オリジナル曲。
〈挿入曲〉
Templo del Sol　太陽の神殿
Cenote　聖なる泉
El Castillo　エルカスティージョ
La noche triste　悲しみの夜
Mundo Perdido　失なわれた世界
太陽の神殿(アステカII)
PC-8801/mkII/SR/FR/MR
好評発売中・通販(〒200円)
2枚組(DISKのみ) ¥7,800
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL.0425(27)6501代
※注意旧PC-88は漢字ROMが必要です。

君の頭脳プレイを見せてくれ……
合体➡分離・フォーメーションが
ボタン1つでOK!!
分離形態や弾の発射方向が自分で決められる!
フォーメーション
デザイン機能付
TERRA CRESTA™
ファミコン用カセット
03 テラクレスタ
新発売!
1M（メガ）大容量
ROM（ロム）搭載
希望小売価格
¥4,900
©1986 Nihon Bussan Co.,Ltd.
敵の首領マンドラー出現。
無敵の火の鳥に化身して一騎打ちだ。
敵中型母鑑(CHUBO)出現。
3機フォーメーションで破壊。
巨獣魔境に侵入。2機分離
フォーメーションでビーム攻撃。
たのしさアップ!
1M（メガ）大容量ROM（ロム）搭載
12月発売予定
価格未定
ファミコン用カセット
04 クレイジー
クライマー
CRAZY CLIMBER™
©1986 Nihon Bussan Co.,Ltd.
がんばれクライマー!
超高層ビルへ脱出しろ。
空からの救出作戦開始。
強力なパンチで襲ってくるゴリラに
挑み、ビルをかけ登るクライマー。
シビレ看板や鉄骨がクライマーを
狙う。風船につかまり一気にアップ。
クライマーはついにビル屋上に到達!
ヘリコプターにつかまって急上昇!
絶賛好評発売中!!
戦え!マグマックス!合体パーツで
ロボットに変身!! ワープで地下、地上
とワイドに攻撃が拡がる。
01 マグマックス
希望小売価格
¥4,900
©1986 Nihon Bussan Co.,Ltd.
絶賛好評発売中!!
謎の基地に潜入、追跡をかわし
要塞を攻撃!! 激走、クラッシュと
大迫力のスペースバイクチェイス。
02 セクロス
希望小売価格
¥4,900
©1986 Nihon Bussan Co.,Ltd.
PRESENT
パスワードキャンペーン実施中!!
「テラクレスタ」のテーマ曲を集めた
ミュージックカセットをプレゼント!
「テラクレスタ」には敵、固定物の中に3種類の英文字が隠されています。
それを発見してくれ!! 正解者の中から抽選で1000名様にプレゼント!
●応募方法 ハガキに住所、氏名、年令、電話番号、答えを書いて応募して下さい。
●応募先 〒530 大阪市北区天神橋1−12−9
日本物産株式会社 企画・開発部「テラクレスタ・プレゼント」係
●しめきり日 昭和61年10月31日(必着)
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
■ファミリーコンピュータインフォメーション
(06)351−3841
Nichibutsu
日本物産株式会社
本社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号
☎(06)353-5211(代) 〒530
東京(03)664-5271(代) 札幌(011)824-2571 九州(092)472-7221
(ご注意) 違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

悪の軍団を壊滅せよ！
THE WAY TO VICTORY
戦場の狼
ACTION GAME
9月27日発売!!
アーケード版にはなかった
隠しキャラ等がたくさん登場
しますから、お楽しみに!!
THE WAY TO VICTORY
ACTION GAME
SUPER JOE IN ACTION
CAPCOM
捕虜を救出セヨ
悪の軍団にとらえられた戦友
達を救い出せ!!
捕虜救出は重要な任務のひとつだ。
CAP-S1
ファミリーコンピュータ
戦場の狼
(定価)5,500円
捕虜を助けるとボーナスに！
………!?
戦場は、様々な
攻撃タイプを持つ
エリアに分かれている。
難所のひとつ
“アーチ・ブリッジ”、
高い所からの攻撃に注意！
そのエリアを乗り越える
には、鉄壁のゲートを通過
しなければならない！
GAKi
次の戦場は
ファミコンだっ!!
ファミリー コンピュータ™・ファミコン® は任天堂の商標です。
〈ご注意〉
違法性が極めて強い
ファミコンカセットのダビング機が出てますが、
このプログラムは絶対にコピーできません。
株式会社 カプコン
〒540 大阪市東区内本町1-41 大阪06(946)6658～9
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 東京03(440)5479

アイレム・パーティ
irem
なんだ、これ！おつむがいたい。
新次元のアイレムすごい。神経ビンビン！あたまが2つほしい…。
11月下旬 新発売
アイレム DISK SOFT 第1弾
THE MONITOR PUZZLE
きね子
KINETIC CONECTION ™
きね子のジグソープレゼント！
アイレムの新ソフトの名前をあてて下さい。□□子
□の中に入る文字を官製ハガキに書いて住所・氏名・年令・学年を明記の上、〒561 豊中南郵便局私書箱第40号 DMS「ジグソー・プレゼント」係までお送り下さい。抽選で500名様に「きね子のジグソー」をプレゼントします。●昭和61年12月15日〆切り（当日消印有効）●発表は発送をもってかえさせていただきます。
©1986 IREM CORP. Licensed from SADATO TANEDA
FAMILY COMPUTER™
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ™ ディスク システム
ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

WAVE JACK ディスクシステム 用ソフト シリーズ第一弾 11月6日新発売

DISK SYSTEM ファミリー コンピュータ ディスク システム
ファミリー コンピュータ ファミコンは任天堂の商標です

IMA-GIN

キミは
古代ホープ語の
謎を解けるか

銀河伝承
GALAXY ODYSSEY

西暦2496年、移民惑星キリルに降り注いだ流星群は、人々を石にかえてしまう恐ろしい病気をもたらした。謎の言葉、古代ホープ語で書かれた石板を唯一の頼りに、サトル達は旅立つ、神の国ホープにあるという伝説の薬を求めて。……

■ディスクゲームソフト
■サウンドトラック(カセット)
■小説(+キャラ説)
■感性教育のしおり

希望小売価格
5,000円

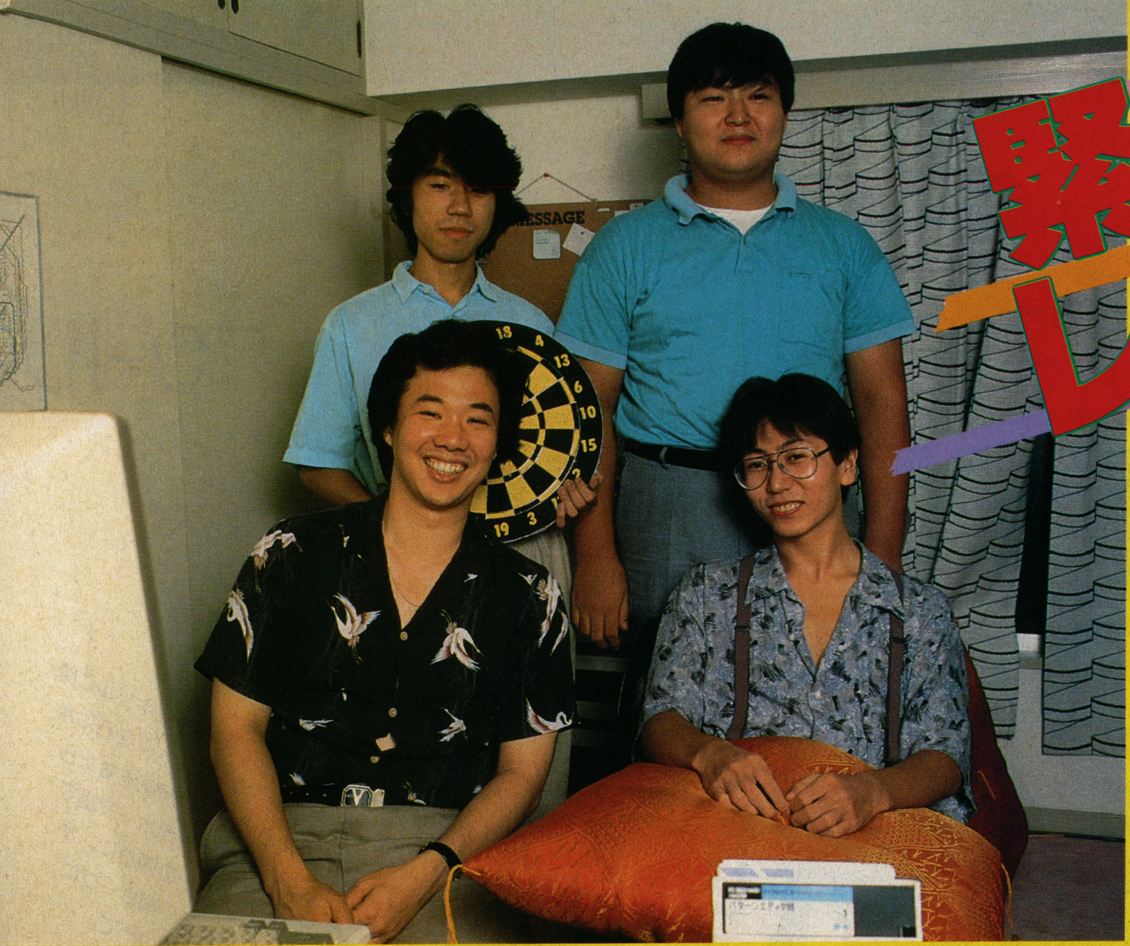
アドベンチャー
ロールプレイングゲーム

キャラクターデザイン 岡崎つぐお
イメージソング 荻野目洋子
『ロマンティック・オデッセイ』

このソフトは、販売店店頭に設置されていますソフト書き換え機(ディスクライター)では販売いたしておりません。

IMAGINEER CO., LTD.
制作・発売元 イマジニア株式会社
東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15階
お問い合わせ 03-993-8855

★11月5日、「銀河伝承」オリジナルサウンドトラック。ビクターレコードより発売★



クエイザーソフトの面々。前列右が吉川社長(若い!)、同左が小沢さん。吉川社長はこの写真のためにパジャマを脱いでしまった!

緊急レポート

クエイザーソフト
機種　PC-88mkⅡSR/FR/MR/TR
媒体(価格)　5D(2枚組・7800円)
by スパーク炎上寺

東京・恵比寿に新しいソフトハウス誕生!作り出したる第1弾は、〃インタラクティブ・シミュレーション〃と銘打った『A.I.R.』。間もなく発売!!

A.I.R.(ANTI INTRUDER RANGER)

アンチ　イントゥルーダー　レンジャー

あっ、この人は!?

7月某日、㊎は「恵比寿にあの業界名物男が新しいソフトハウスを起こし、秘かにゲームを作っているぞ」という情報を得た。確実なセンからのタレコミに、スワ!と立ち上がったが、「9月までは地下深く潜行したい」という標的のわがままな要求をムゲにするわけにもいかず、その日をジーッと待ち続けた。

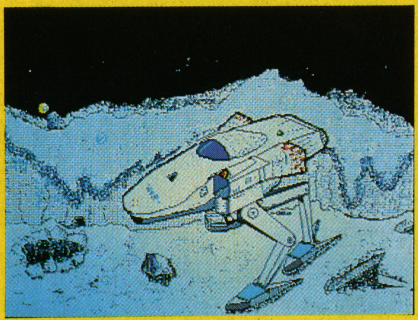
そしてその日(9月1日)。㊎はカメラマンとレポーターとともに、恵比寿のとあるマンションの一室へ向かった。

『クエイザーソフト』

——まちがいない。こんなわけのわからないわがままな社名をつける男はヤツしかいない!時計の針はピタリ2を指している。ドアを開け、一気になだれこめ!

「ハロ〜!つらっしぇ〜い!」

——ああ、この力の抜けるような声は間違いなくあのコンラッド・T・小沢だ。相変わらず、ヘンテコな日本語とダジャレで㊎をケムにまくのだろうか?頼みの綱は、隣でパジャマのまま迎えてくれたアラレ・スマイルの吉川社長だけなのか!?　(脚色・㊎)



プレイヤーが乗るクラフトの外観。

まずはストーリーだ

〃クエイザー〃とは恒星の名前だとか。ひときわ明るく輝くソフトハウスにしようという意気込み十分。さっそく期待の第1作『A.I.R.』のお披露目といこう!

★　★　★

とある銀河系に、国家権力をもつ2つの惑星があった。あるとき、一方の惑星からもう一方の惑星へスパイが潜入した。

無事情報を入手したその帰路、スパイの乗ったクラフトが相手国の戦闘機によって破壊されてしまった。機の残骸と情報の入ったブラックボックスが近くの4つの惑星に落ちた。これが相手国に渡っては、スパイ行為が明らかになってしまう。

そこで至急A.I.R.にその回収の命令が下った。キミは個人クラフトに乗り込み、4つの惑星に散らばった破片と情報をすみやかに回収しなければならない。なお、各惑星には正体不明の生物や相手国の偵察ロボットもいるので、十分な注意が必要だ。

現実の緊張感を！

ゲームの目的はわかったかな？ではさっそく、このA.I.R.の基本コンセプトから紹介しよう。

最初に紹介したように、これは〝インタラクティブ・シミュレーション〟という新たなジャンルのRPGなんだ。難しい理屈を抜きにいうと、『そのまま全部現実にあるだろう姿で』展開し、宇宙飛行士（の練習生）と同じように体験できるってわけだ。もちろん、それなりの技術も身につくはず!?

たとえば、キミはクラフトを操縦している。画面はコックピットだ。そのスクリーンは、フロントガラスから外を眺めるように斜め上からの角度でスクロールする。敵に当たると鈍い音とともにスクリーンが揺れる。音はあくまで音、その惑星で聞こえてきそうな効果音でBGMとは違うんだ。外界の雑音をなくしたかったら、コックピットの外部スピーカーのスイッチを切ってくれ。

それだけじゃない、時間の概念もしっかりある。惑星の自転に合わせて昼と夜が訪れ、各惑星でその長さも違うんだ（1日の長さが違うってことだ）。もちろん、画面左下のデジタルクロックはリアルタイムに作動している。

また、物資の補給は自分の惑星の基地で行う。お金はA.I.R.に依頼した国が払っているクレジットとして使うことになる。ただモンスターを倒せばお金が手に入るというのとは違って現実的でイイね。

さて、舞台となる惑星は4つだ。それぞれジャングル・火・氷・破壊された星という設定だ。移動の助けになるのがコンパスだけど、マップが広いうえにスクロールで進んでいくため、現在位置がわからなくなる恐れあり！　目標となる物もほとんどないし、迷子になったらまさに地獄だぞ！

そして敵。全部で40～50種で、各惑星に約12～13種生息している。自機の武器は、ミサイル、レーザービーム、電子魚雷の3種で、それぞれ与えるダメージが違うんだ（電子魚雷はいざというときにエネルギーとしてチャージできるそうだ）。特別にジャングル惑星にいるモンスターだけは教えてもらえたので**表1**を参考にしてほしい。

ただ断っておくけど、A.I.R.はバトルゲームじゃない。あくまで情報を静かに（秘かに）集めて回ることが目的なんだ。逃げられるものなら逃げたほうがベターかも？

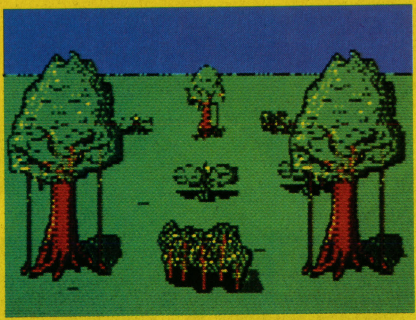
最後に

見せてもらったものがプロトタイプだったので、詳しい内容にふれることはできなかったけど、10月中には発売される予定だからお楽しみに！

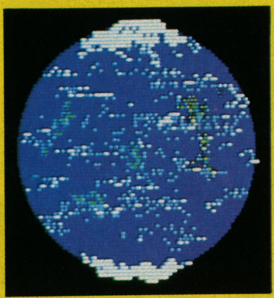
話は変わるけど、ゲーム名『A.I.R.』でなにか気づいた人はいるかな。AIR、エア――そう、空気と同じスペルだね。〝目には見えなくても（存在感はなくても）無くてはならないもの（必要欠くべからざる存在）〟、つまりそれがA.I.R.でもあるというわけなんだ。

そしてとっておきの話をもう1つ。今、クエイザーソフトでは年末向けに2～3本ゲームを考案中だ。そのうちの1本は横スクロールのRPG風シューティングゲームで、間もなく発表できると思う。

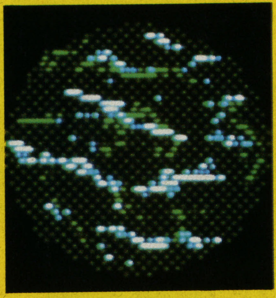
ニューフェイス、クエイザーソフトの今後に、乞うご期待!!



ジャングルの惑星はこのとおり。コックピットはまだ完成してないのだった。



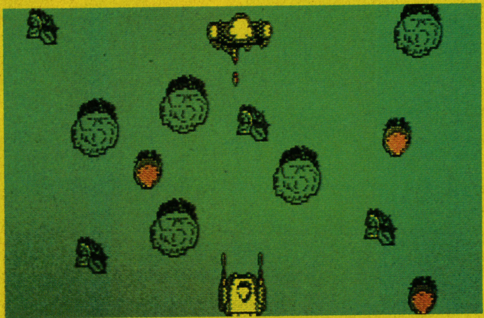
基地のある自分の星。



ジャングルの惑星。緑が美しい！

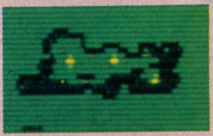
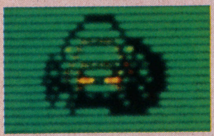
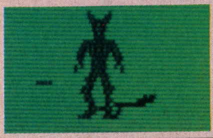
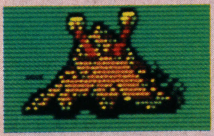
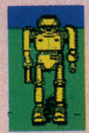
氷の惑星。

破壊された（死の）惑星。



戦闘シーンは上から見た図。スクリーンが大型になるぞ！

表1　ジャングルの惑星にすむキャラクター

名前（正式名称はない）	攻撃方法
スライム 	体の一部から小さなスライムを生み出して飛ばしてくる。
ローラー 	ダンゴ虫のように体を丸めてゴロゴロ転がってくる。
ハードシェル	別名でんでん虫。角から電撃波を出す。
シャドー 	エネルギーボールを投げ飛ばす。
バグ	いわゆる虫。バグボールを投げる。
THING 	名前のつけようがないのでこう呼ぶ。物体を体で包み込んで酸を出して溶かす。
スネーク	口からスネークボール（ヘビ玉）を出す。
クラブ	カニもどき。大きなハサミと足が武器。接近戦には強そうだ。
ターティル	ミサイル（相手惑星のもの）。
ロボット 	ミサイル（相手惑星のもの）。

パワへへ

1 究極のドライブマシン ●アウトラン

2 ㊕セガレポート ●アクションファイター ●ザ・サーキット ●チャンピオンビリヤード ●ザ・キャッスル

3 ワクワク気分でやってきた山村モヘップ(12)のセガ訪問記

4 超高速光線銃"ジリオン"の世界

大宇宙の海原ですべてのざわめきが凝縮し
ただ1点になったとき、物質は新たなるものへと
静かに、しかも確実に変わってゆく。今、この臨界点に達し
輝きはじめたひとつの世界が、やがて予想を上まわる
強大な電磁波を放射しはじめる。
ラチチュードを超えた光の予感に
ボクらは叫ばずにはいられない。爆発！ セガパワー

爆発！セガ

特集1

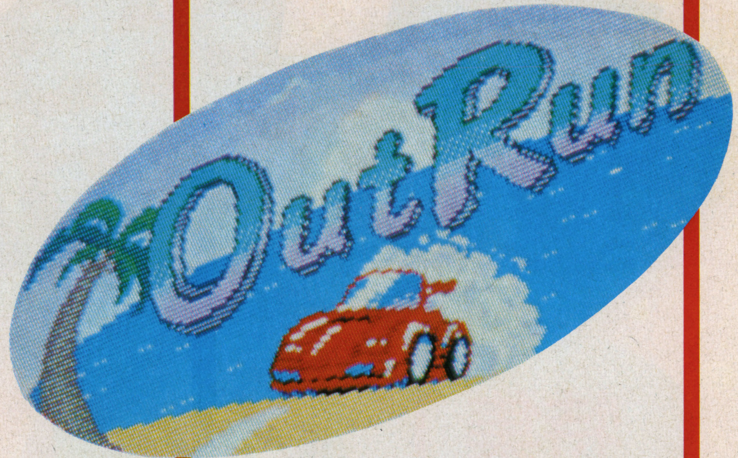
5 テレホビー
セガハイテク大全集

6 1日まるごと
セガずくめ

7 キミはどのタイプ？
セガ度判定テスト

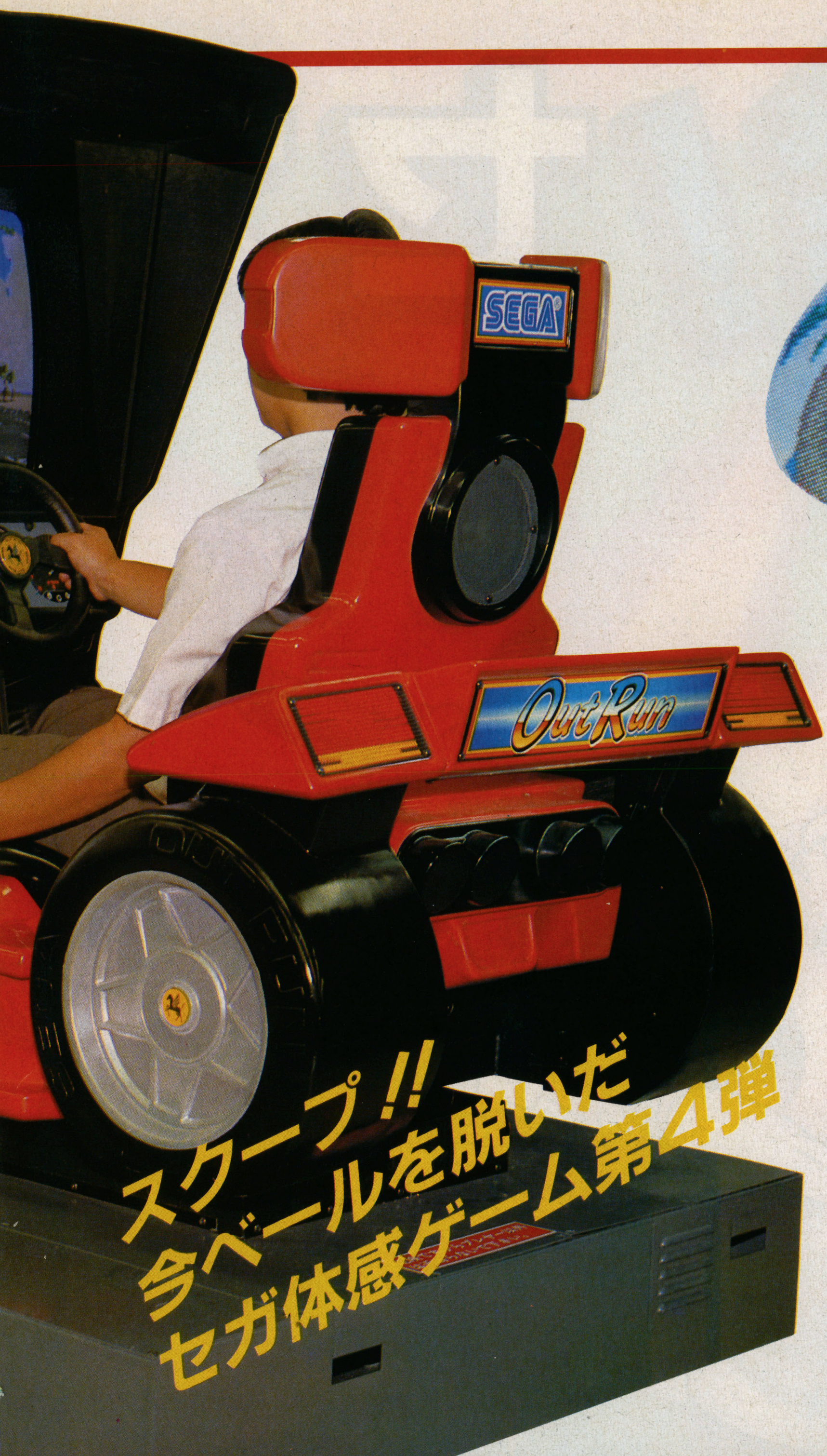
ILLUSTRATOR／OSAMU MURATA

究極のドライブマシン
アウトラン



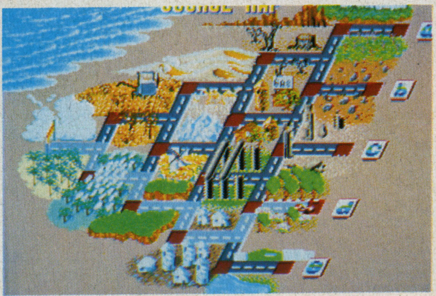
セガの体感ビデオゲームに、またひとつ新しい顔が加わった。ハンドルの操作に合わせて、コックピットが左右に動くドライビングマシンだ。さて、その内容とはいったい……。

ビデオゲーム●セガ　文／たけじゅん　写真／K・KOSAKA



スクープ!!
今ベールを脱いだ
セガ体感ゲーム第4弾

レース前にＢＧＭの選択だ。３曲中から選べる。



これがコース図だ。どのコースを選ぶかはキミ次第だぞ。

またまたセガからものすごいビデオゲームが出た！ 究極のドライビングレースゲームのその名は"アウトラン"だ。

彼女とドライブする気分でレースをしてしまうといった新人類ならではのゲームだ。それでは、このゲームのすばらしさを思いっきり紹介しよう。

必殺のムービングシート

過去にセガから世に送り出された体感ビデオゲームには、ハング・オン、スペースハリアー、エンデューロレーサーがあるけれど、その第4弾が、このアウトランなのだ。なんたってこのムービングシートは、プレイヤーに体ごとゲームをさせてしまうといった、普通のゲームではとうてい味わえない魅力を持っている。ことにアウトランのようなレースゲームともなると、本当に車に乗っているような錯覚さえ起こさせる。

なるほどゲームも全身を使ってやる時代になってきたのか……。

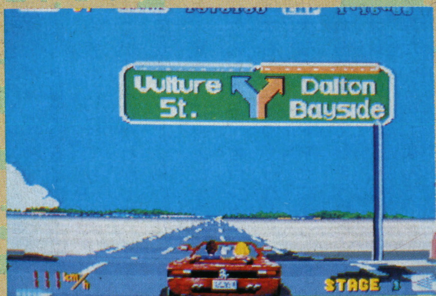
このアウトランは、ムービングシートを除けばただのレースゲームになってしまうかというと、そうはいかないのである。グラフィックの美しさはもちろんのこと、いままでのような完全なるレースゲームとは、ひと味違ったゲームなのだ。どういうことかというと、まず車がナンパ好みのオープンカーで、なんと助手席には原宿(?)あたりにいそうな、キャピキャピギャルを乗せている。しかもスタート前には、これからのドライブを盛り上げてくれるBGMを3曲中から選べてしまう(イヤーなんとも気のきいたゲームだね)。

このようなスタイルで、世界中のすばらしい景色や、町のなかにあるチェックポイントを制限時間内に通過してゴールを目指すといった、果たしてこれがレースゲームなのかと思わせてしまうほどの内容なのだ。

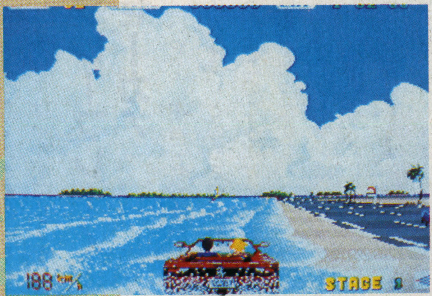
ねっ、ただレースをしているっていう感じじゃないでしょう。どちらかといえば、彼女とデートしてるって感じじゃないかな。

そして、かわいい彼女と走り回るコースがまた変わっているんだ。普通は1本のコースを走ってゴールを目指すものだけど、アウトランでは、1本の道が2つに分かれて、その2つの道がさらに2本ずつに分かれて結局ゴールが5種類、コースが15コースということになるんだ。要するに、スタートからゴールまでが一直線じゃないので走るたびに違った景色が楽しめちゃうし、5つのゴールでは、それぞれ違ったエンディングがあるからこれもまた楽しみだ。

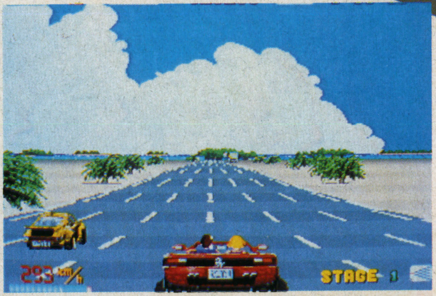
レッツゴー！ チェッカーフラッグとともにマシンは走り出す……。



この先はわかれ道だ。行く方向によって景色はさまざまに変化。



水辺を走ると水しぶきが巻き上がる。でもスピードダウンだぞ。

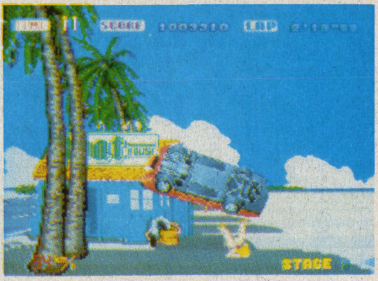


こんな、すばらしいところを爆走できるのはこのゲームだけ。

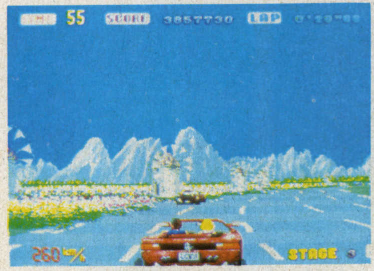
草に突っ込めば、ちゃんと草が舞いあがる。

風景は変わり、枯れ葉舞う秋の雰囲気。いやー きれいだね～。

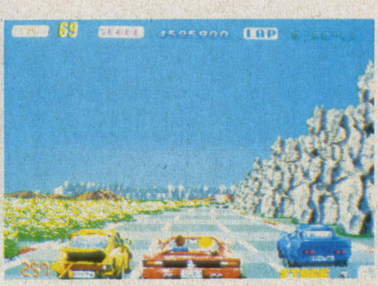
クラッシュしすぎると、このように彼女が怒りだしますぞ。



ドワーッ、クラッシュした!! 彼女は大丈夫か? あっ平気みたいね。



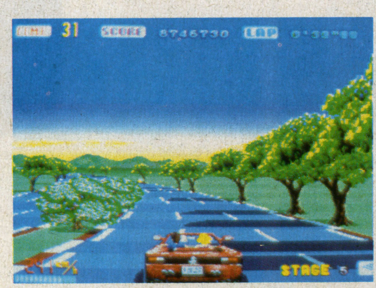
風車が美しい風景。お花畑がいっぱいあるよ。



この石壁にぶつかったら大変だ。ハンドリングに注意しろ!!

夕方になり、いい雰囲気になってきた。彼女に迫ってみようか……。

ぶはっ。砂が目に入って前が見えない。コースも見えないぞ。



ステージ5から2車線になる。ゴールは近いぞ、がんばれ!

ここはドイツかな? おっと風景を見てる場合じゃない……。

コースは一般道 景色は絶好調

アウトランのコースは、一般道なので平らじゃなく、起伏があるから、画面が上下にも揺れる。だから、画面ユラユラ、シートゆらゆらで、しまいにゃ車酔いしてしまう。でも、それだけよくできているんだなぁ。このほか、自分以外の車が、トラックだったり、乗用車だったりするのも、レースゲームであることを忘れさせてしまいそう。

そして、このゲームのいいところといえば、細かいところがじつによくできている、ということじゃないかな。たとえば、トラックなどが幅寄せしてくるところなんか思わずビビっちゃって、道路からはみ出して走ったりすると、今度は砂けむりがボワーッと舞って、視界が悪くなり、ハンドル操作を誤って木にドッカーンとぶつかる。すると車が二転三転して、乗っている2人は車外に放りだされちゃうんだ。しかし、そこはゲームの世界。2人はなんでもない顔をして、はたまた傷ひとつつかなかった車に、こりずに乗り込んでいく。そして再スタートしてすぐに、またクラッシュすると、彼女が「何してんのよ!」と言わんばかりにボカスカなぐりつける。すると男は、ポリポリと頭をかく。こんな細かいところまでできたゲームはほかにちょっとないね。

これ以外にもまだまだあるぞ。砂漠地帯に入ると道路上に砂があってボンボン砂を巻き上げながら走るんだ。そして、路肩の砂のたまったところに入っちゃうとスピードがガクンッて落ちちゃう。

さらに、海岸沿いなんかは、水のなかに入ると水しぶきを上げて走るもんだから、ついわざと水のなかを走ってしまうんだよね。

あと、草原に突っ込むと草を巻き上げたり、花壇に入ると花が飛び散ったり、一般道を完全にシミュレートしているところがすごい。

今読んだだけでも、どのくらいすごい風景だかわかってもらえたと思うけど、より深く書いていくと、真っ赤に燃えた太陽が西の空に沈んだ夕日、オランダの町並み、何本もの柱でつくられたトンネル、壮大なグランドキャニオンなど、どれも感動してしまう風景ばかり。「オレも彼女とこんなところ走ってみたいなぁ」なんていう人は、アウトランで2人きりのドライブにでかけてはいかがでしょうか。

フレーフレー! セーガ!

いやー、本当にセガはがんばってんなぁ、と感心させられてしまう今日このごろだけど、みんなはいかがだったかな。

このアウトランは、グラフィック、デザイン、ゲーム性と、どれをとってもボクは文句のつけどころのないゲームだと思う。基本的には普通のレースゲームなのに、どうしてこうもおもしろくなってしまうんだろう。ちなみに、アウトランは、スペースハリアーなどを手がけた人たちがつくったそうだ。たいした力の持ち主なんだろうね。

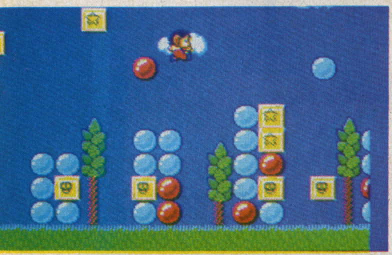
それでは、これからもどんどんすばらしいゲームが世に送り出されることを願って、アウトランの紹介を終わろう。

爆発！セガパワ～

特 セガレポート

なんてったって特集だかんね！　マークⅢも全機種対応も、パワー全開でいってみよー！

By SHOTAN. LTD.

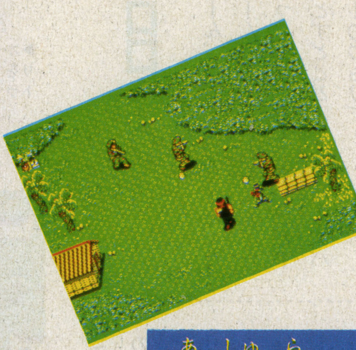


新作情報

前回チラッと紹介しただけで大反響の『スペースハリアー』。現在セガでは、総力をあげて開発を急いでいる。なにしろあのグラフィックだから、さすがのマークⅢでも荷が重いようだ（1メガ＋αの容量になるらしい）。しかし、セガさんのことだから、きっとゲームセンターの興奮そのままで、発売してくれるにちがいない。来月号では画面写真も紹介できそうだよ。

前回お知らせした『忍者』は、残念ながら中止。でも、全機種用の『ブラックオニキス』と『コロニスリフト』は、12月の発売へ向けて、着々と開発が進行しているからお楽しみにね。

ファミコンしか持ってないキミも、今のうちにマークⅢを買っといたほうがヨイよ！



阿修羅（仮称）

戦場で数千人の戦士が消えた。キミの使命は、その謎を解き、彼らを助け出すことだ。

敵キャラはラウンドごとに多彩に変わり、重厚な背景が縦スクロールする。しかも、現に米陸軍が使用しているパワーアップ兵器がバンバン登場して大迫力！

さらに、2人交互プレイ、2人同時プレイ、2プレイヤー途中参加など、プレイバリエーションも多彩なのがウレシイ。最近、この手の白兵戦ゲームが流行っているけど、さすがマークⅢの1メガだけあって、グラフィックもゲーム内容も、出色の出来だ。

アレックスキッドよりちょっと遅れて発売されるそうだから、来月号ではもっとくわしく紹介できそうだよ。

アレックスキッド――ミラクルワールド――

前回『ミラクルランド』という名前で紹介した新作の正式名称が、『アレックスキッド――ミラクルワールド――』に決定した。

キミは、ブロッ拳の達人アレックになって、ジャンケン大王とその手下たちを相手に戦う。父や兄を助けながら、最終的にはラダクシャン王国に平和をとりもどすことが目的だ。

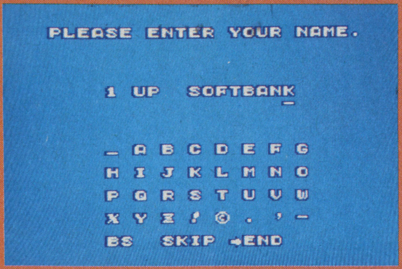
17のステージは、海あり山あり空ありで、とても変化に富んでいる。RPGの要素も盛りこんであり、奥の深いゲームになっている。

写真を見ただけでもプレイしたくなってくるこのゲーム、来月号が出るころにはすでに発売されているハズ。セガレポートでも大々的にページをさいて紹介するから、楽しみに待っててね。

5つのミッションを遂行せよ!

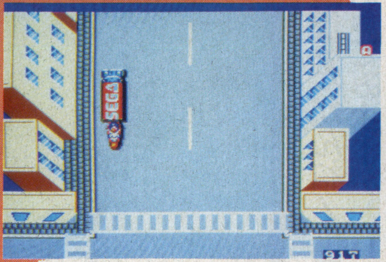
アクションファイター

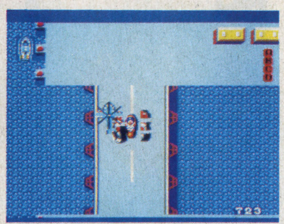
▶ナンバープレートの、"AF"がキマッてるぜ。



▲ネームエントリーがあるのさ。これは強そう。

▲ずどどどどどどどっ！ アクションファイターのおでましだっ！

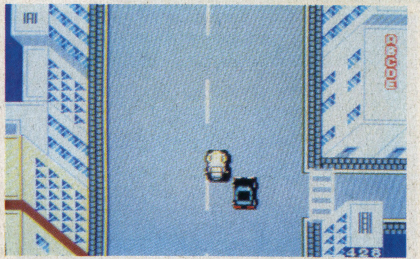




▼Dを取ったら一気に合体！ ターボチャージャー車だっ!!

▲セガトラックに入ってパワーアップ！ オートミサイル欲しい。

▶オートミサイルでヘリをつぶし、もう1回トラックに入るぞ！



▼わーい、無敵だー。でも、中央分離帯にふれたらアウトだよ。

プロローグ

「たーん、たらーん、たーん、たったーん、たーん、たらーん、たたたっ、たったっ！ ずどどずとととずどどど……（スペースハリアーのつもり）」

と、セガ・ジョイジョイテレフォンを聞いていると、(編)がやって来て……、

「エーリアーン、なに電話してんのー？」

と、おもむろに受話器を私から取り上げる……。

「ハーイ、セガ・ジョイジョイテレフォンにお電話ありがとう。ちよー子お姉さんよぉ♡」

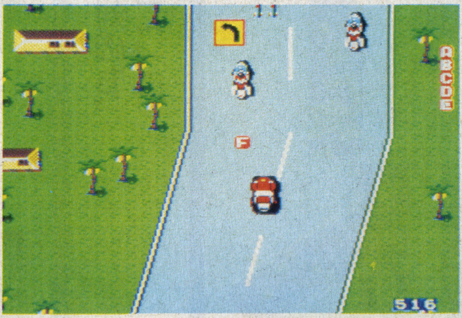
（(編)、しばし絶句）

「だーめじゃないの。今月の特集わかってんでしょ？ BEEP史上初の、大鳥居(おおとりい)ー20パーセント特集なんだからね。で、れーのごとく、君にはマークIIIのーメガをやってもらう。アクションファイターとザ・サーキットがあるけど、どっちがいい？」

「ウーン、私はレーシングは苦手(にがて)やから（今回はパスだな）」

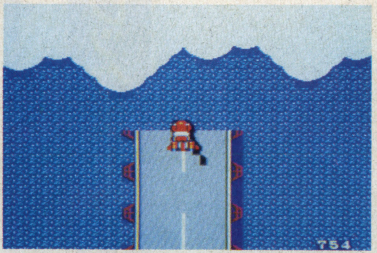
「じゃあ、アクションファイターだね。締め切りは3日後。じゃ、ヨロシクねー」

「……」

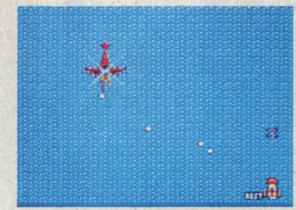


◀Fを取って空中戦に挑もう。でも、タイムが少ないなあ。

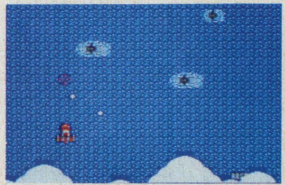
▼TAKE OFF.!! 地上よサラバ、わたしはカモメ(!?)



▲出た出た。こいつがウワサのスペースシャトルだよ～ん。



▲これがラウンド3のターゲット。そんなに撃つなって一の！



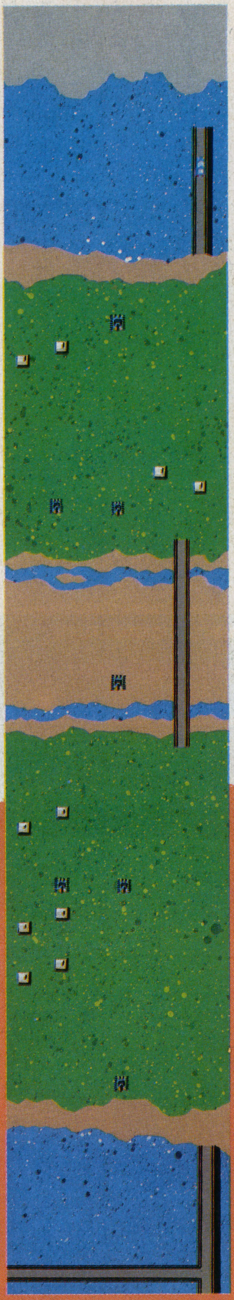
▲ラウンド1のターゲット。ラウンド2より強いなんてサギだっ！

▼よーし、白いⓅを取ってスピードアップするぞー。

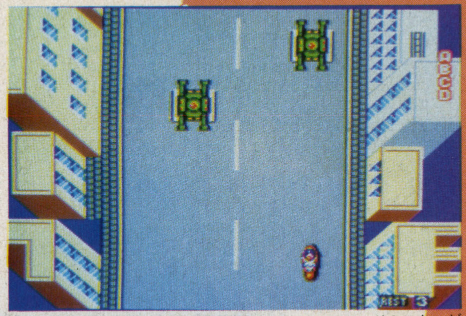
ラウンド1空中マップ（前半部）

ラウンド1—1

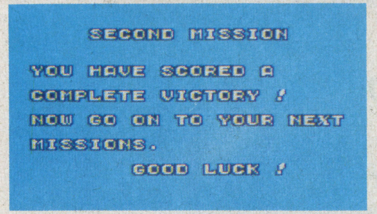
ラウンド1—2

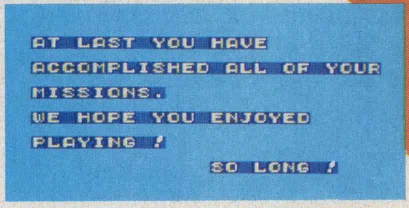


ラウンド1—3



▲ラウンド2のターゲット。こいつはカモだね。





▲やったね！ と息つく間もなく、次のミッションが待っている。
▶いわゆるお礼状。そんじゃーね！ と軽いノリで終わります。

アクションファイターとは？

通称——アクションファイター
正式名称——ブレインmkⅢAV
排気量——1200cc
武装——シングルガン（2連装ミサイル、SSMオートミサイルを装備可能）
備考——フェンダーパーツ、フルカウルパーツを装着するとツインチャージャー車に、またターボジェットパーツを装着するとジェット機にトランスフォームする。

セガ社ブレインmkⅢ（通称ハングオン）の戦闘用バージョンアップマシンである。
（以上、多少のフィクションあり）

秘密指令

ネームエントリーをすませ、大統領からの指令書を受け取ると、いよいよゲームスタートだ。

ラウンド1は、まず地上戦から始まる。敵を撃ったりよけたりしてると、文字キャラクターが、Aから順に流れて来る。これをDまで（つまり4つ）取ると、パーツが空中から飛んできて、バイクから高性能ツインチャージャー車に変形する。この車は衝撃に強く、ダブルガンを装備しているんだ。

さらにEとFを取り、ある地点まで来ると、ターボジェットパーツが装着される。そして、なんと離陸してしまい、空中戦のスタートだ。各ラウンドによって、空中戦と地上戦の順番は入れ替わるが、最後には指令書で示された敵キャラが待ち受けているんだよ。そいつを指令どおりにやっつければ、次のミッションが渡されるってワケなのさ。

このゲーム、タイマー制と残機制を併用していて、タイマーが0になるまでは、何機やられても大丈夫。だから、初心者でもある程度楽しめるんだ（2人プレイだと、1機やられるごとに交代するので、上級者のほうが先にゲームオーバーになってしまう。そんなところも画期的？）。

あれよあれよの地上戦

地上戦での強敵は2種類だけ。あとは、ハッキリ言ってザコばっかだから、連射してればOK。でも、ときには"逃げ"も大事だったりする（とくにバイクのとき）。

強敵その1は、ローラント・マークⅡR（ジェットヘリ）。キラー機雷で上空から攻めてくるやなやつ。左右に動きまくれば当たりにくくなるというウワサ。

強敵その2は、ラウンド3から出てくるコステロ・ツイン（サイ

ドカー）。プレイヤーめがけて、弾を1発撃ってくる。早期撃退するに限るね。

地上戦でのキメ手はセガトラック。これに入るたびに、パワーアップしていくんだ。

1回入ると、ミサイルが2連発になる。2回目は、オートミサイルの装着だ。これは、左ボタンで発射でき、しつこいジェットヘリを1発で破壊できる、つよーい味方なんだ。

さらにもう1度入ると、15秒間無敵になる。これはもう、トラックずっぽしをねらうっきゃないぜ（でも、位置がずれてるのにあわてて入ろうとすると、バイクだと死んでしまうし、車だとトラックをすっ飛ばしてしまうから注意!!）。

ま、慣れてくれば、あっという間にFまで取れちゃうから、あまり関係ないかもね。ラウンド2以降は道の分岐がキツイことに注意しとこう。

あと、Fを取ったときにある条件を満たしていると、スペースシャトルが飛んでいくよ。その条件とは――自分で見つけてね。

○ビウスじゃないよ空中戦

空中戦にもパワーアップがある。ときどき出現するⓅのマークを取ればよい。これは、色によって効力が違い、

黄→ミサイル装備
白→スピードアップ
緑→画面上の敵機を一掃
茶→1UP
青→約20秒間無敵

というワケだ。

で、どんな敵が出てくるかっつーと、まずは、〝サテライト7〟を思い出させるヒューマン・ライダー（人力飛行船＋ハングライダー）、小型ジェットヘリのローラントmkII、2機もしくは5機編隊で出現するバックファイアA－4（ジェット戦闘機）といったところ。ここらへんはザコね。

ラウンド2から出てくる誘導ミサイルは、非常にやなやつ。5発で倒せるけど、ハッキリいって、逃げるが勝ち！　ラウンド3から登場の飛行船ゲッシュ4世号も、8発撃ちこまないとスカなので、無視したほうがいいだろう。

地上物（もち海上も含む）もやっかいなのが多い。スキゾチックな動きをするヘルパー（レスキューボート）は当てるのが難しいし、画面を横切るアーク69（魚雷船）は弾のスピードがハチャメチャで困ってしまう。

軽戦車スコーピオンは、反時計回りに砲塔を回転させながら撃ってくる。ラウンドが進むごとに回転速度が上がるので、注意が必要。

高速道路や大鳥居(?)を走る車コルザは、ヒマだったらねらってもいいんでないかい。

これがターゲットだ！

ラウンド1　クラーケン

（3艦で5000点）

各3発で破壊。浮き沈みしながら弾を撃ってくる、思いっきりやなやつ。水面下からも攻撃してくるので気をつけよう。最後の1艦は、意表をついた攻撃をするぞ。

ちなみに、㊔の某氏に言わせると、こいつは〝ゾウリムシ〟だぞ－な。

ラウンド2　バロメッツ

（6台で1万点）

このゲームで一番弱い〝ウインクロン〟のよーなキャラ。ノーマル弾5発、ミサイルだったら3発で破壊できる。ただ数で勝負してるって感じだ。バイクで戦えば楽だ（いい忘れたけど、車になったあと両ボタン同時押しで、自由に変形できるのさ）。

ラウンド3　？

（3機で10万点）

ノーマル弾20発、ミサイル10発で倒せる。弾は思いっきりバラまくし、こっちの弾はなかなか当たんない。しかし、シンボーすればきっと道は開ける（ハズだよ）。

ちなみに、各ラウンドをクリアすると、「次の指令があるんだよ～ん」てなメッセージが出るよ。

ラウンド4　スフィンクス

（6台で30万点！）

とんでもないキャラクターだ。地上用ミサイル5発で倒せるんだけど、3台同時の一斉攻撃はオニ。まあ、がんばってくれたまえ。

え？　無責任だって？　マリちゃんむずかしくってわかんなぁい（こいつはこういうヤツなんです。しかってやってください――㊔）。

ラウンド5　？

（2艦で50むぁんて～ん!!）

最後にして最強の敵。X発で倒せる（読者が卒倒するといけないので、あえて数は伏せました）。まあ、根性しかないね。

これですべての使命は遂行されたワケだ。キミははたして、大統領のラストメッセージを受け取ることができるかな？

来月号へつづく!?

えー、もうページがないじゃない。隠れキャラとかほとんど書いてないのに……。

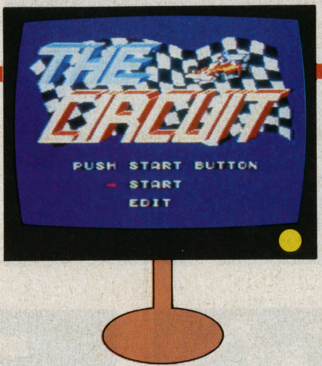
このゲームはスケールが超デカすぎて（なんてったってーメガだもんね）、なんかとりとめのない記事になっちゃったけど、ゴメンしてね（マップもハンパだしね）。

というわけで、この記事は次号のセガレポートに続くよ。でも、この特集の反響が悪いと、せっかくつかんだページが減らされちゃうかもしれないから、愛読者カードには、「セガ特集最高!!」と書いて出そうねっ！

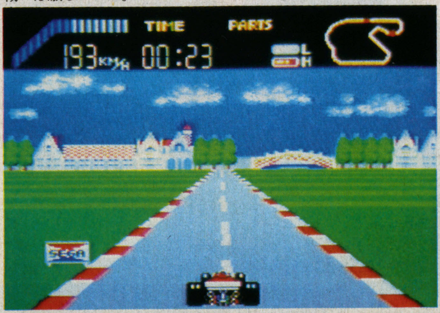
全世界を走破しよう!

ザ・サーキット

セガ・マークIII
文/たけじゅん



▶まずは、練習気分で1面の日本コースだ。もちろん富士山がある。



▼2面はオランダ。明るい雰囲気の背景でも戦いは激しいのだ。

▼4面のカナダは山脈をバックにレースだ。アクセル全開で走れ!!

▲フランスのエッフェル塔は、美しいけど見とれていてはダメ。

▶〝ドンドコドコドコ〟と聞こえてきそうな南アフリカだ。

▼風車がきれいなオーストリア。ドンキホーテ気分だぞ。

パワーアップF1レースだ

つい最近まで、「ファミコンブームのはざまにひっそりと咲く花」といった風情のセガのテレホビーゲームだったが、1メガの登場以来、急激におもしろくなってきた。〝北斗の拳〟などは、明らかに同名のファミコンゲームよりおもしろい。そんななか、またも1メガソフトが発売された。それが〝ザ・サーキット〟である。

題名を見ればわかるとおり、F1レースのゲームなのだが、そんじょそこらのものとは違う。なんと、パワーアップパーツ装着可能という、この手のゲームでは予想もつかなかった設定が盛りこまれているのだ。さらには、自分でコースが作れるエディット機能までついている。さっそく、ブスッとメスを入れてみよう。

グラフィックは文句ナシ!

このゲームでまず目につくのは、グラフィックの美しさだろう。全部で12コースあるのだが、すべて違った風景なのだ。たとえば、南国の雰囲気ただようヤシの木の風景、エッフェル塔とビルのネオンが夜に浮き出している風景、小高い丘が点在する風景などなど、どれも見ごたえがある。

グラフィック面でさらにすさまじいのは、クラッシュしたとき。なにしろ、マシンの部品が四方八方にふっ飛んでしまうのだから、芸が細かい。ここまで見せられてしまうと、ビデオゲーム並みのおもしろさを家庭で味わわせてくれるセガさんに、感謝の言葉も出ないほどだ。

得点かせいでパーツを買おう

このゲームの最大の特徴は、なんといってもパワーアップパーツが装着できるところだろう。そこで、どんなパーツがあるのか、紹介していこうと思う。

・アクセレーター　100点

これは、アクセルを強化するパーツで、加速力がアップする。これを装着すると、クラッシュしてもすぐに加速できるので、普段より1、2回多くクラッシュしてもコースクリアできる。

・ハンドリング　150点

これは、足まわりを強化するパーツ。ノーマル時はヘアピンカーブでタイヤが鳴いて、ハンドルがきかなくなってしまうが、これを装着すれば、ヘアピンでも余裕のハンドリングが可能になる。

・エンジン　200点

これは、文字どおりエンジン強化パーツ。最高速度の上限が広がるので、よりスピードが出せるようになる。ただ、スピードが速すぎて、ハンドル操作のミスを起こしやすいのが欠点である。

パーツは以上の3種類なのだが、どのようにして装着したらよいのだろうか。

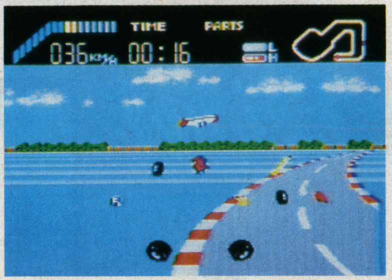
じつは、各コースには制限時間

▲スタートランプが点滅した。アクセルの用意はいいか？

▲さすがアメリカ。高層ビルの立ち並ぶ町が美しいぜ。

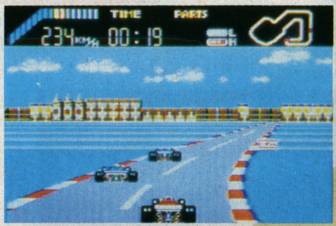
▶クラッシュ!! この部品のちらばりはビデオゲーム並みだぞ。

▲ヘアピンカーブはタイヤが滑るから減速してから進入しよう。



▶この風景からスペインを連想するのは難しいね。でもスペイン。

▼堂々とした建物が並ぶのはイギリスだ。



▲小高い丘の点在するスウェーデン。コース的には難しいぞ。

▶ロングビーチ（アメリカ）。ここで走るのは気持ちいいぞ。

▲FINISHの文字とともにゴールイン。時間内に1周しろ。

▶最終コースはモナコ。やっぱりレースの本場はここだね。

が設定されていて、時間内に1周すると、その成績に応じて点数がもらえるしくみになっているのだ。最高で200点、最低で10点もらえるが、時間内に1周できないとゲームオーバーになってしまうぞ。

カンのいい人なら、これでさっきパーツ名の下に書いてあった点数の意味がわかっただろう。要するに、レースの成績に応じた点数をもらい、その点数がパーツ名の下の点数に達したら、そのパーツを装着することができるんだ。

ただし、ここで忘れてはならないことがある。それは、パワーアップパーツは、各コースを1周してしまうとなくなってしまうということだ。また、複数のパーツを同時に装着したかったら、欲しいパーツの合計点数をためなければならないのだ。たとえば、アクセレーターとハンドリングが欲しければ、250点たまるまでガマンしなければならない。

このシステムは多少キツめだが、あまりパワーアップに頼るなということかもしれないね。ぜひ、ノーマルモードで腕をみがいてほしい。

大公開！ドライビングテク

ゲームの概要はわかってもらえたと思うので、これからは、いかに上手に走り回るかのコツなんぞを書いていこうと思う。

まず、走るうえでの基本的な注意事項としては、ハンドルの曲がり具合を身につけることだ。これを一番に身につけないと、クラッシュばかりでつまらなくなってしまうからね。

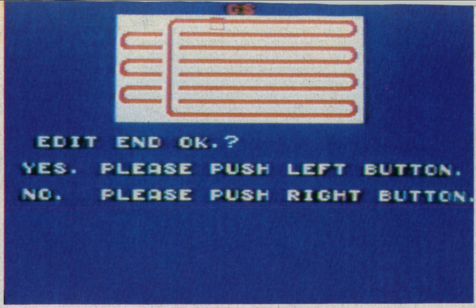
そして、このハンドリングといっしょに覚えてほしいのが、ブレーキング。このゲームでは、意外とブレーキングが大事なんだ。ファミコンのF-1レースでは、そんなに使わなかったけどね。最初は、なかなかブレーキまでは頭が回らないと思うけど、1日やってれば何とかなるから努力してくれ。ブレーキングを覚えれば、おもしろさは確実に倍加するぞ。

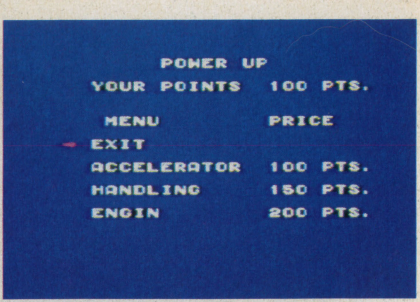
さて、何周かしてみてハンドルとブレーキが身についた人は、次のレッスンに入ろう。

走っているときに何に注意するかって、敵の車とヘアピンカーブ以外にはない!! この敵の車ってのが、いやらしく車線変更をしてくるんだ。かなり自車に接近してから変更してくるので、追い抜くまでは気を抜けないぞ。とくにカーブにさしかかったときなんかは、遠心力でハンドルがうまく操れないので、このときの追い抜きには十分な注意が必要だ。

お次は、ヘアピンカーブ。とはいうものの、このゲームのヘアピンは意外と楽。だって、一番きついとこ以外は、タイヤが鳴いてハンドルがきかなくなることはないんだよ。だから、カーブ中の追い抜きも、慣れてしまえばなんてことはない。ヘアピン以外は、全速力で走り抜けることだってできる。この感覚を身につけると、さらに楽しさが2倍になる。本当だよ。

▼はさまれて前へ行けないときは、両車の中心へ突っ込めばＯＫ！



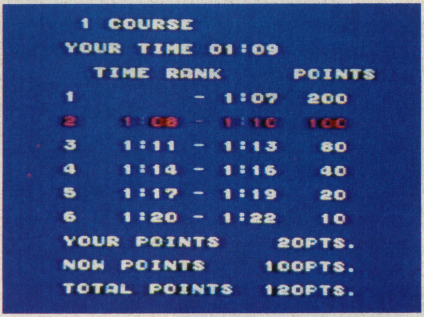


▲このぐらいの長さが、エディットの限界だ。
▶パーツショップでは点数に応じてパーツが買えるぞ。

▶さっそく作った面で遊んでみた。直線が多いほうがおもしろいぜ。

◀各コースには、こんなにいろんな看板がある。セガは芸が細かい。

▶やった100点獲得だ。アクセレーターが買えるぜ。



◀このようにコース外へ逃げるのもよい。でも看板には気をつけろ。

さて、ここからは高等テクになるので、かなりうまくなってからやってほしい。

その1は、追いつめられたときの逃げ方だ。敵がいきなり車線変更して、君は反対車線によけられないとしよう。この場合は、まずブレーキで速度を少し落として、道路の外へ逃げるのだ。

ブレーキで速度を落としたのは、間隔をおいて現れる看板をうまくよけるため。このテクは、とくにカーブで外側に逃げるときに有効なのだ。

ただし、道路の外へ出て看板などにぶつかったときが悲惨だ。なぜかというと、路肩はスピードが出ないので、立ち直るのがかなり遅れてしまうからだ。まあ、ハイテクの裏にはこういう危険が潜んでいることを忘れないことだね。

もう1つのハイテクは、ヘアピンに入る直前に、ブレーキをかけるのでなく、ギアをローに入れてエンジンブレーキを使うという技だ。これなら、ブレーキボタンは不要になるし、再加速もしやすいので、マスターしておいてソンはないと思うよ。

その他、すべてのパワーアップパーツを装着したスーパーカーを作りあげてしまうという超ハイテク（テクというワケではないか）もあるので、ぜひ挑戦してもらいたい。

さて、ここまでのテクを完璧にできたかな？自分のモノにできただろうか。イエスと答えた君は、余裕のハンドルさばきで、世界各国のすばらしい風景を楽しんでくれたまえ。

そんなこんなのザ・サーキット

と、これで〝ザ・サーキット〟のすべてを知った気分でいてもらっては困る。なんたって、まだエディットモードがあるということを忘れてはならない。エディットモードでは、自分なりのコースを作れるんだけど、楽しいコースの作り方について、少しアドバイスしておこう。

まず、カーブは多くしないこと。エディットモードをやると、ついカーブばかり作ってしまい、実際にプレイしてみたら気持ちよく走れなかった、なんてことがよくある。なるべく直線とゆるいカーブ主体に作ったほうが、走っていて気持ちいいコースが作れるよ。

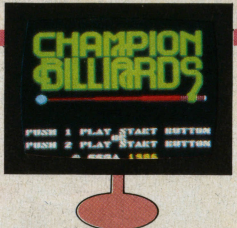
もう1つの注意点は、やたらとコースを長くしないこと。「よーし、超大作を作ってやる！」と意気込んで、やたら長いコースを作っていると、突然〝オーバーフロー、もう1度初めから作ってください〟と出て、コース画面が消えてしまう。これでは、今までの苦労が水のアワだ。だから、ほどほどの長さにしておこう。

ということで、〝ザ・サーキット〟の紹介は、このへんで終わりにする。どう？　おもしろそうでしょ？　欠点をあげるとすれば、加速が遅いことぐらいなもの。その欠点も、他の面で十分に補い、最高のレースゲームに仕上がった。セガファンでなくとも、ぜひ一度はプレイしてみようね。

全ラウンド一挙公開！

チャンピオンビリヤード

文／南保風太郎　**セガ・全機種**



たかがビリヤードされどビリヤード

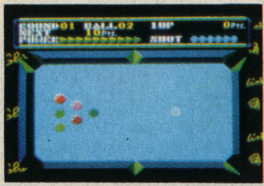
どーも、というわけで風太郎です。今月はセガ特集ということで、私が紹介するのは〝チャンピオンビリヤード〟。全機種対応なのだ。ビリヤードというとかたいイメージがあるけど、写真を見ればわかるように、遊べる面が多い（アル〇ノイドのビリヤード版って感じ）。背景、もとってもカワイイよ。

さて、プレイ方法を説明しよう。的玉がポケットに入るように、打つ方向を決め、パワーメーターで強弱をつけて、自分の玉を打てばよい。ただし、決められたショット数（ラウンドによって異なる）以内でクリアしよう。ショット数を使い切っても新たに3ショット加算されるが、それでもダメなときには持ち玉が1つ減る（持ち玉は3つからスタート）。持ち玉がなくなるとゲームオーバーとなってしまうぞ。なお、的玉をポケットに落とせば、ショット数は減らない。

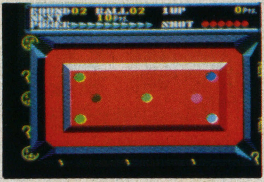
的玉を落としたときにもらえるレートも、連続して落とせば10、20、30……と、最高1万点まで上がるが、ミスするとまた10点からになるので、気をつけてもらいたい。

さて、このビリヤード、1番の特徴といえば、台に段差があること。これはけっこう楽しめるが、高低の見わけがつきにくく、ボールの動きでやっとわかるラウンドもある。また、ポケットに入れなくても、何度か当てると的玉が割れてしまったり、壁が隠れポケットになってたりして、ミスしたと思ったのにクリアなんてのもある。

1度もミスらないとパーフェクトとなり、レートが2段アップ、持ち玉も増える。だから、かんたんな面で、レートや持ち玉を増やしておきたいね。あと、ショットの後もう1度ボタンを押すと、持ち玉が止まってくれてとても便利だ。でも、ショット数は1つ減るし、レートも元にもどるから、必要最小限で利用しよう。



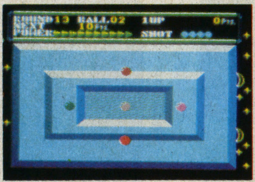
ラウンド1
見てのとおり、ラウンド1はビリヤードそのもので、最初で最後のビリヤードらしい（？）ラウンド。



ラウンド2
横一直線上にある左右の玉を素直に打って、あとの玉は4すみのポケットに確実に。

ラウンド6
あまりパワーを強くせずにすぐ右の的玉に当たったら、すぐブレーキを使ってその場に止まろう。

ラウンド10
左上がいちばん低くなっているから、そこに玉を集めてしまうとかなりたいへん。



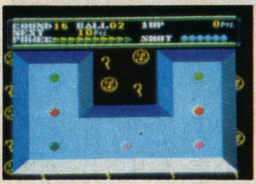
ラウンド13
中央がいちばん低くなっている。1つ1つ確実に外に落としていけばいいでしょう。

ラウンド15
真下の玉を追い出してから、左右の玉を追い出す。外周がないから持ち玉が外に出ないように。

ラウンド3
下に並んでいる玉の左右に持ち玉を落として、あとは横に突いていけばラク。

ラウンド7
中央から両端に行くにつれ高くなっている。的玉より低い位置から玉を突き上げるのがよい。

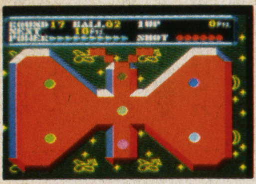
ラウンド11
かんたんな画面に見えるけどけっこうむずかしい。下から突いてポケットに落とそう。



ラウンド16
台が外周より1段低くなっているから、玉に勢いがないと的玉を外に出すことができないよ。

ラウンド4
とてもかんたんな面。たてかよこのどちらからでも落としていけば、パーフェクトは確実。

ラウンド8
左右にある的玉を普通に打てば…。残りは持ち玉をかするぐらいに当てればうまくいくよ。



ラウンド17
台がちょうちょの形をしている。上下の玉を出して、左右の玉を狙えば、パーフェクトも可能。

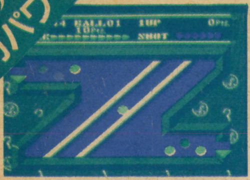
ラウンド5
持ち玉を一度上の壁に当ててから的玉を下へ突くようにしないと、逆に突き落とされる。

ラウンド9
どう表現したらいいのだろう？ただ一言いうとすれば、低いとこに落とさぬことです。

ラウンド12
何も考えずに、ただ真横に打てばそのままかくれポケットへ入れて、パーフェクト。

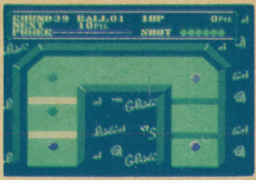
ラウンド14
むずかしい。持ち玉で右上と左上の玉を追い出すことを心がけようね。

ラウンド18
中央上部の左右からでしか玉を追い出せない。持ち玉をうまく壁にバウンドさせて上から突こう。



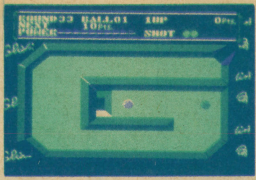
ラウンド 44

Zの文字の面。いちばんむずかしい面だ。中央斜めに走っている道に的玉を入れないように。



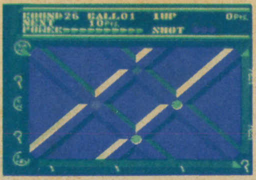
ラウンド 39

右がいちばん低く、左に行くにつれ高くなるが、ここでは別に注意点はない。



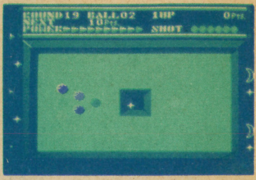
ラウンド 33

Gの文字ね。中央に落とし穴があるから、持ち玉をそこまで移動させれば後はラクでしょう。



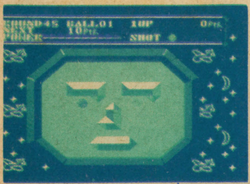
ラウンド 26

まるであぜ道の上でビリヤードをしている気分になれる面。なるべく道から落ちないように。



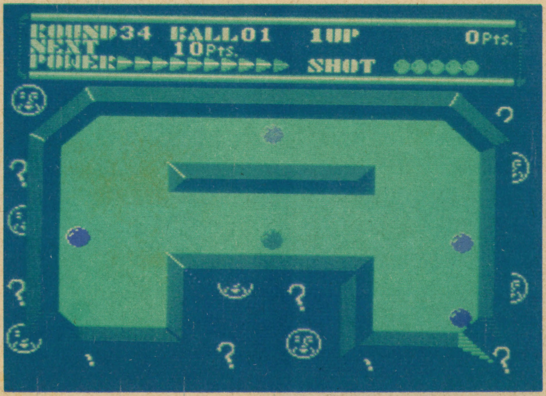
ラウンド 19

ラウンド1の中央に落とし穴ができた感じ。持ち玉を左に移動させてから、的玉を右に突こう。



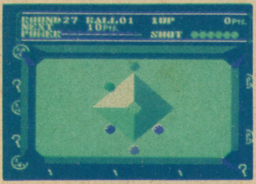
ラウンド 45

見てのとおり人の顔だけど出口がない。しかしどこかにあるのです。それは左の……。



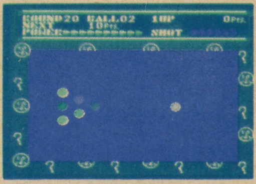
ラウンド 34

S、E、Gとくれば、今度はA。ここがいちばんむずかしいのではないでしょうか。



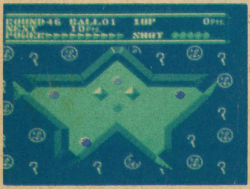
ラウンド 27

持ち玉は中央の山の頂上からスタート。ここにもかくれポケットがあったような……。



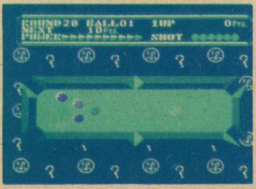
ラウンド 20

ラウンド1から外周を取った面。ただ打っていけば、確実にパーフェクトがとれる。



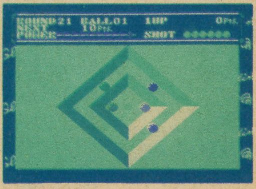
ラウンド 46

星の形をした面だ。ポケット付近の的玉を1つ1つ確実に落としていこう。



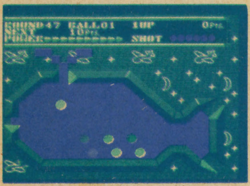
ラウンド 28

1面より台が狭いが、1面よりかんたん。中央より4すみのポケットのほうが入りやすい。



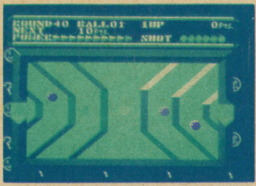
ラウンド 21

左右、右ななめ、左ななめといった順に打てばパーフェクトだ。前の面とでかなり点をかせげる。



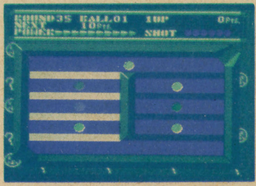
ラウンド 47

くじらが潮を吹いていますねー。この面はポケットが4つあるけど、おすすめは尾っぽの2つだね。



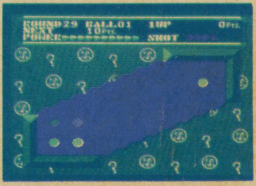
ラウンド 40

左右にある玉はまっすぐ打つとして、その上下にある玉はなるべく中央に落とさないように。



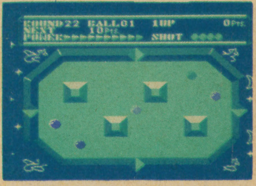
ラウンド 35

右上のポケットなら左上、左下なら右下といった感じにボールを集めればラク。



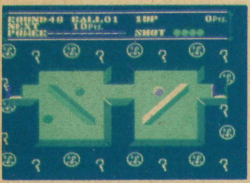
ラウンド 29

的玉を下から突いて、上に追い出す感じで打つ。パーフェクトは、難しいが狙える。



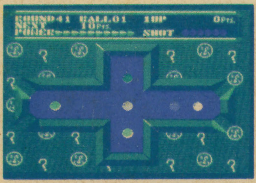
ラウンド 22

4つの山みたいなのはなるべくさけよう。軌道が変わってしまうからね。



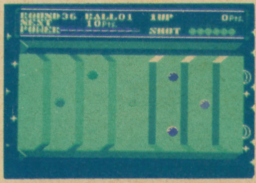
ラウンド 48

左右を打ち、下にある2の的玉は1度持ち玉をバウンドさせて下から上に突き上げるようにする。



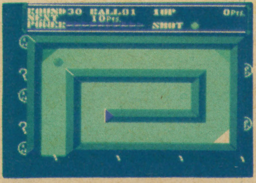
ラウンド 41

ここはまっすぐ打たないで、少しバウンドをつけて的に当てていけば、パーフェクトも狙える。



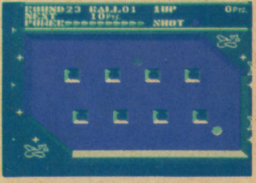
ラウンド 36

左右が高く中央がいちばん低い。持ち玉に勢いをつけて、左右に的玉を追い出そう。



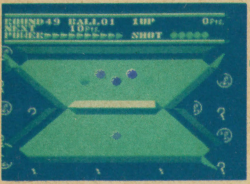
ラウンド 30

迷路のようなラウンド。持ち玉を迷路から出して、的玉の上部をかするぐらいに打ってみよう。



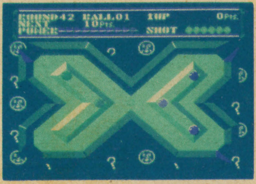
ラウンド 23

画面の中に落とし穴が8つある。直接狙えないから的玉の下でいったん止めてから突く。



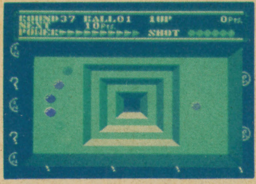
ラウンド 49

持ち玉を中央より上部だけでクリアするように心がけよう。さほどむずかしくはないけどね。



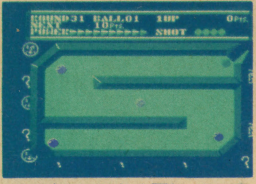
ラウンド 42

Xの文字ですね。これは的玉が乗っているところから落とさないようにポケットへ。



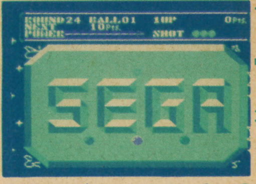
ラウンド 37

中央がすりばち状になっていて、そこに落とし穴があるよ。打っていれば、自然と中央に玉がいく。



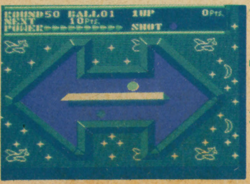
ラウンド 31

Sの文字をかたどった面だ。ここまでくると難度がかなり高いよ。ここからは、バウンドが有効。



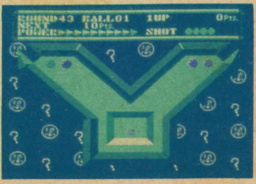
ラウンド 24

SEGAの文字をかたどっている。真下、左右と打てば、パーフェクト。でも持ち玉が落ちないように。



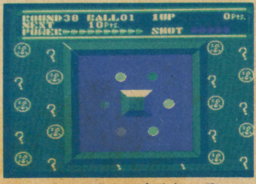
ラウンド 50

とうとう最終ラウンド。しかしここも出口がないから、がんばって見つけてね。



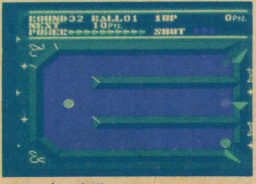
ラウンド 43

文字の面いろいろとあるなかで、いちばんかんたん。素直に玉に当てていこう。



ラウンド 38

落とし穴の部分だけ高くなっている。玉に勢いがないと、これもクリアはむずかしい。



ラウンド 32

Eの文字。真横の玉はいいとして、上下の玉は真横まで移動させるか、バウンドを利用。

ラウンド 25

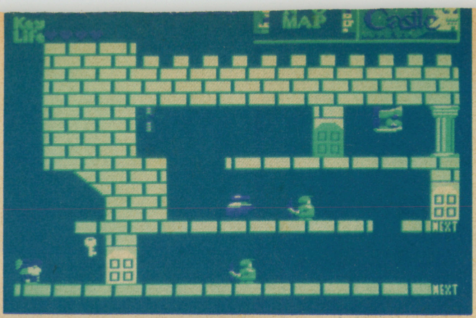
持ち玉の上に障害物があるけど、別に気にせず的玉をポケットに落としていこう。

名作の登場だよ！

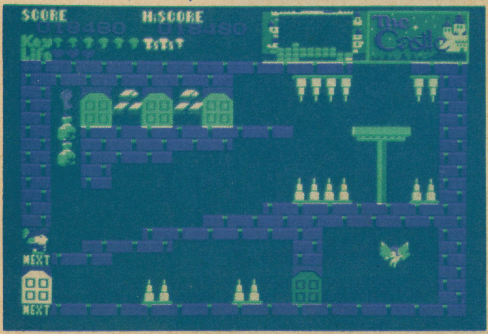
ザ・キャッスル

セガ・全機種

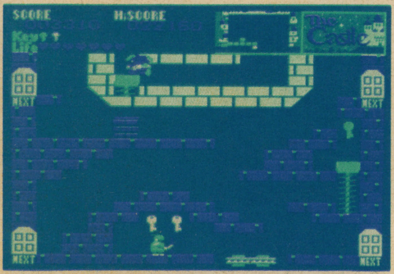
文／剣山龍一



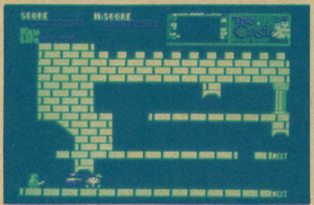
▶ここから、「100の部屋への冒険」が始まる。準備ＯＫ？



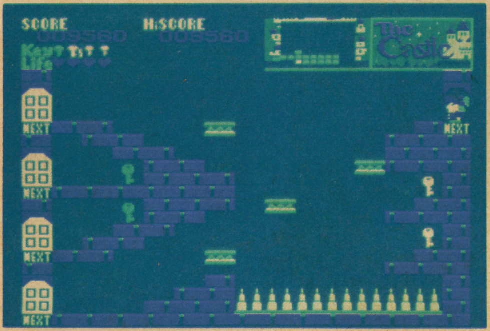
▼やっと見つかったフェアリー。でも、どうやって下に……？



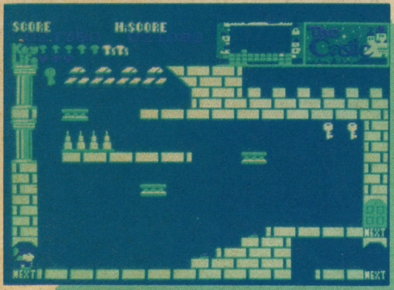
▼これこそ〝散りぎわの美学〟というものではなかろうか？



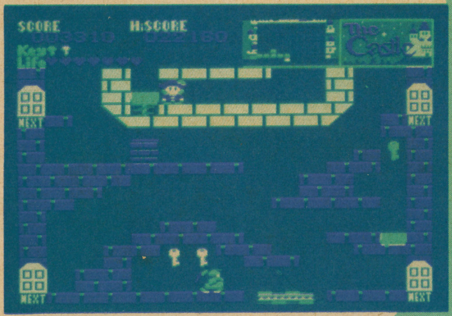
▶BEEPライターには、こんな陰険さも必要なのさ！



▼さあ、どこから次の部屋に入ったらいいんでしょうねえ？



▲何なんだこの部屋は！　まるで「死ね」といってるようなもんだ。



▶こんなとこに降りてきても、結局は時間のムダってものだ。

セガユーザーがうらやましい

ついにセガ・全機種用に移植された、パズルゲームの傑作〝キャッスル〟。解説は、パズルゲームをプレイさせれば右に出る者はいない（と思いこんでいる）剣山龍一です。

さて、操作方法を説明しよう。コントロールは、２方向ジョイスティックと２つのボタン。「え？ボタン２つも使うの？」と思ったパソコンユーザーも多いハズ。じつは、右ボタンでジャンプ、そして左ボタンは、セガ版のみのスピードコントロール（２段階）になっているんだ。

初めのうちはこのボタン、とくに必要ないと思い使わなかったのだが、慣れてくるとエレベーターの調整のほか、けっこういろいろ使える。いやー、セガユーザーがうらやましいかぎりだ。

ちょっととまどったのは、たまに元祖〝キャッスル〟と違う面が出てくること。そう、〝キャッスル・エクセレント〟とのミックス版みたいなんだ。ビギナーは、けっこう悩むかもね。

欠点をあげるとすれば、セーブ機能がないことだ。だから、一気に全面（一応、１００面で１つの城なのダ）クリアしなきゃならんのだ。これはちょっと、骨が折れるぜ（でも、ゲームオーバー後、両ボタンを押しっぱなしにしてると、コンティニューできるよ！）。

私は正しい少年よ聞け！

それでは、ボクからのアドバイスを、２点ほど。

まず、ＭＡＰは取らないこと。これは、初級者の人たちに反感を買いそうなアドバイスだね。でも、このゲームってマッピングの練習に最適なゲームなんだ。苦しみに耐えてこそ、解いたときの喜びも大きいぞ。

もう１つは、右下の部屋のフェアリーは無視するってこと。パソコン版では赤いカギを持ってたんだけど、グリーンのカギを４つも使ったんじゃ損だぜ。ビギナー以外は、とくに必要ないと思うよ。

キャッスルの秋だねっ！

最後に、このゲーム、「セーブ機能がねえよお～」などと騒ぎながら、結局熱中してしまった。このようなタイプ（パズルゲーム）は、けっこう長い間楽しめるから、お買い得だと思うよ。それに、特筆すべきはグラフィック。全機種対応のわりによくできてるし（ホメてるんだよ）、ＲＧＢにつなぐと、これはもう、感謝感激雨アラレのすばらしい色使いなんだ（一度見せてあげたいもんだ）。

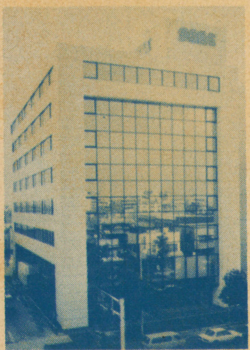
ボク個人の好みもあるだろうけど（なにしろキャッスル狂ですから）、この秋は、この〝ザ・キャッスル〟で、毎日をエンジョイしようぜ！

ワクワク気分でやってきた

山村モヘップ⑿のセガ訪問記

文／山村モヘップ⑿　PHOTO／K・KOSAKA

ハング・オン、スペースハリアー、エンデューロレーサーなどの体感ゲームからマークⅢの1メガソフト、そしてとうとうブラウン管からとびだしてしまったSF感覚の「ジリオン」と……ボクたちBEEPERの間でつねにセガの話題はつきない。いったいこのパワーはどこからうまれてくるのか……。というわけで、BEEP㊓と山村モヘップ⑿は、ゲーム少年のあこがれのまと、セガ本社（東京）へ、その知られざるパワーの源をさぐりに出かけて行くことになった。

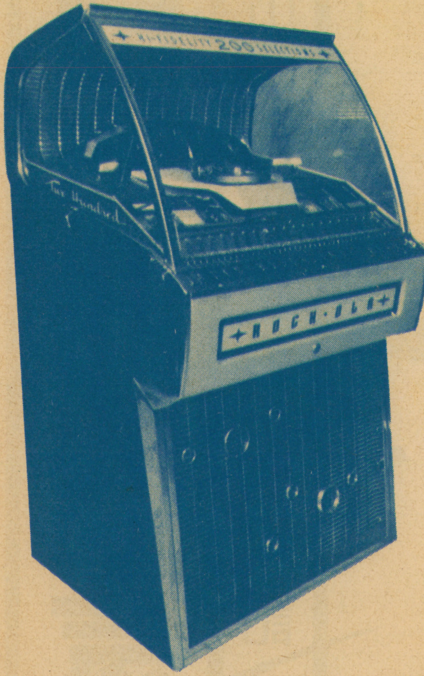


▶これが昨年できたセガの新しいビル。すべてのゲームはここでつくられているんだ。

セガってどういう会社なの？

♬晴ぁーれた空、そぉーよぐ風。今日はとってもいい天気。こんな良い日に、あのセガを訪問できるなんて、ボクは幸せ者だなぁ。

というわけで、やって来ましたのは、東京は大田区の羽田、そう羽田空港の近所にある、セガの本社ビルなんです。今日は、セガビルの内部に潜入（？）して、いろいろとおもしろい話を聞いちゃおう、おまけにそれを夏休みの日記（原稿を書いている今はまだ夏休みなんですよ！）にも書こう！と思っているんですけれど、はてさてどうなりますことやら……。



ジュークボックスを知らないモヘップはディスプレイとジョイスティックのないきょう体をふしぎそうに見ている。

▲入口近くのショウルーム。もちろん自由にプレイできんだけど、

▲こういうところじゃやっぱりハイスコアというわけにはいかないね。

新しくて美しい！セガ本社ビル

外から見たセガ本社ビルの印象をひと言で表すなら「きれいなビル」という言葉がピッタリでしょうか。聞くところによると、このビルが完成したのは去年の9月だそうですから、ちょうど1年たった計算になります。きれいなのも当然ですね。

そして、中に入るとこれまたキレイ！入ってすぐのホールには、受付や待合場所（ロビー）があるのは当然なんですけど、なによりも、右側にドーンとそびえるSEGAの「SG」を形どった鏡張りのオブジェ（?）に圧倒されますし、左側は、セガの最新ゲームを展示してある「ショウルーム」になってるもんですから、ゲーム少年のボクにとっては衝撃的な入口になっているんです。

㊎の方が受付に行っている間に、とりあえずボクはショウルームを見学しました……なんちって、じつはゲームをやっただけなんですけどね。もちろん、置いてあるのはセガの最新ゲームばっかり、と思いきや、その中で変テコな機械を発見しました。

その機械、上の部分がガラス張りで、中にレコードのプレイヤーが入っているんです。どうやら、「ジュークボックス」という、お金を入れて好きなレコードをかける機械らしいんですけど、セガはゲームだけでなく、こんな機械も作っていたんですね（なお、このジュークボックスは昭和32年製だとのことです）。

ショウルームでは、夏休みだということもあってか、大人の人にまじってボクたちのほかにもゲームをプレイしている人がいました（セガファンクラブの会長さんだということです）。もちろんボクも、ビデオゲーム版の「ファンタジーゾーン」をプレイして……うーん、難しい！ボクは最近やっとマークIIIを買いまして、もっぱらファンタジーゾーンに狂っているんですけれど（この前やっと1周しました）、ビデオゲーム版では慣れていないせいでしょうか、1面でゲームオーバーになってしまったんです。恥ずかしいなぁ。

こうなったら、もう1ゲームやるっきゃない、と意気込んでいたら、セガの宣伝部の人（飯田さんという、なかなか明るい人です）が来てしまいました。もっとゲームをやりたいのになぁ……なんて気持ちはどっかに捨てて、他の場所に行くことにしましょう。

▲ボクたちの案内をしてくれた人はエンデューロレーサーのポスターにも写っている(右端)のだ。

普通の会社に見える……かな？

今、セガの社内食堂——カフェテリア——にいます。入口近くに自動販売機などが置いてあるので、ジュース類はいつでも買えるようになっています。ちょうど昼食どきということもあって、カウンターには大勢の社員さんが列をつくっていました。良いにおいに思わずおなかが鳴ってしまいました。……あれ、両替機が置いてあると思ったら、やっぱりこれもセガ製だ！

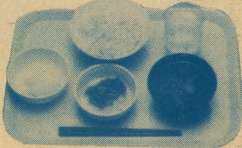
このカフェテリアでは夕食（俗にいう「残業食」）も食べられるようになっていて、人気のある?メニューはごくあたり前のラーメンだそうです（夜遅くまでの仕事に耐えられるように、ニンニクでも入っているのかな?）。

そして、カフェテリアの近くから外に出ると、製品を出荷するトラックや、その他もろもろの車が置いてあります（つまり駐車場だってこと！）。セガのトラックというと、やっぱり「アクションファイター」に出てくるようなトレーラーかな、とも思ったんですけど、見てみるとごくフツーのトラックでした。もし「SEGA」と大書されたトレーラーだったら、㊥さ

▶ひと風呂あびて、頭スッキリ！　あとはビールとカラムーチョで……なーんて考えてたりして。

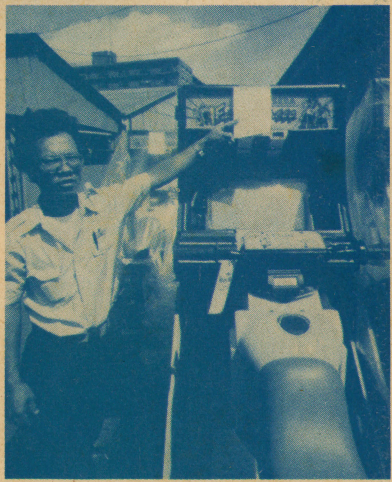
◀いたれりつくせりのセガの仮眠室。変なアイマスクをしてるのは誰ですか!?

◀これは豪華なメニュー。揚げ物にサンマの開きまで付いちゃって…。

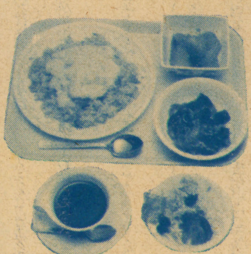


▶これぞ原点！　一汁一菜タマゴ付きのメニューです。

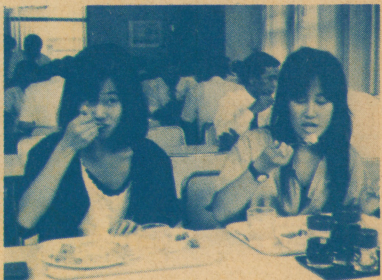
会社のベッドで寝ると、夢の中でもなぜか仕事をしてしまうなあ。



▶これが出荷前のエンデューロレーサー。「アメリカへ行くんだよ」
▲いよいよ出荷のゲームきょう体。世界じゅうの街へ夢を運んでいきますよ！（ちょっとキザかな?）



▼いちばんスタミナのつくメニューです。これで徹夜もこわくない!?



▶▲お食事中に失礼します！　そういえばボクらもお腹がすいたなあ。この食事が、明日への活力を生むんですね。

んにバイクで来てもらって、アクションファイター風の写真を撮るつもりだったんですけどねェ、まったく残念！　まあ、トラックに山積みされた(?)「エンデューロレーサー」のきょう体を見れただけでも、収穫だったというべきでしょうね。

お次は休憩室（またの名を「ベッドルーム」「仮眠室」）です。この部屋は、文字どおり、眠るための部屋です。部屋の中には2段ベッドがたくさん置いてあって、深夜、家に帰れず泣く泣く仕事をしなければならない、かわいそうな（失礼！）人たちが、しばしの休息をとるようになっているわけなんです。宣伝部の人の話によれば、ゲーム発売日が間近に迫った深夜には、この部屋から「1ばーいと、2ばーいと……1ばいと足りない〜」なんて、開発の方のすすり泣く声が聞こえるとか聞こえないとか（ウソだよーん）。

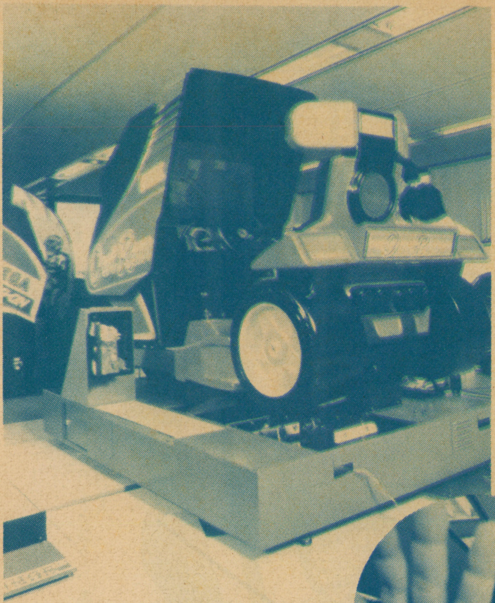
それはともかく、仮眠室の中にはベッドだけでなく、エアコンが付いていたり、シャワールームがあったりします。普通の会社に比べたら、たいへん恵まれた環境だといえるんじゃないでしょうか？（でも「徹夜仕事のため」だということを考えると、差し引きゼロだといえないこともなかったりして……）

仮眠室のすぐ隣は、開発研究室になっています。が、この開発研究室では何か重要な研究をやっているらしく、入口にはつねにカギがかかっているんです。カギといっても、普通の鉄のカギなんかじゃありません。そこはハイテク企業のセガのこと、「カードシステム」といって、ドアの横の装置に、カギの役割をする特殊なカード（テレフォンカードみたいな）を差しこめば、開くようになっているんです（このとき、持っていた「セガ・マイカード」を差し込もうとしたボクは大ボケでしょうか?）。

そんなわけで、ホントなら、開発の部屋にはボクら部外者は立入禁止なんですけど、そこは太っ腹のセガさん、あっさり見学を許してくれました。

▲お次は開発室だぞ！　ワクワク。

▲なぜかハング・オンの組みたてシーン。同時に全部スタートさせたらものすごい迫力になりそう。



▲この「アウトラン」、ただ今調整中。これが右に左にローリングするんだ。▶「これ以上はダメ！」と、宣伝部の飯田さん。ガードが堅いなあ。

ぬき足、さし足、忍び足。読者のためなら、スパイの真似も……。

体感ゲーム第4弾を発見！

ボクらが部屋に入ってまず目に入ったのは、なんのヘンテツもないドライブゲームのきょう体……と思ったら、よく見ると、ハンドルを動かすたびに車体が左右に動いているじゃないですか！ そう、このゲームは、「ハング・オン」、「スペースハリアー」、「エンデューロレーサー」に続く、体感ゲームの第4弾「アウトラン（OUTRUN）」だったんです！

このアウトラン、まだ開発中とのことで、詳しくは紹介してもらえなかったんですけれど（飯田さんの「待った！」がかかってしまったんです）。ボクが見るところによると単なるレースゲームではないような……まあ、ゲームの内容はよくわからないにしても、大きなディスプレイといい、シートに付いたステレオのスピーカーといい、そして何より「ムービングシート」などなど、今までの常識を超えた、迫力のあるレースゲームであることは間違いないでしょう（「アウトラン」については、別の記事で詳しく紹介されています）。あーあ、早くプレイしてみたいなぁ！

開発の部屋では、アウトランの製作の他にも、まだまだいろんなことをやっていました。たとえば、ある一角ではヤマハのDX-7にコンピュータをつなげて、ゲームミュージックを作っている人がいたり、また別の一角では、コンピュータディスプレイに並んだ数字をにらみながら、うなってる人がいるなど、まさに「ゲームを作っている」という感じなんです。それでは次に、実際にゲームを開発している人に話を聞いてみることにしましょう。

開発……楽あれば苦し大あり！

話を聞かせてくださるのは、マークIII用ゲームの企画担当、グラフィックデザイン担当、そしてプログラム担当の3人の方たちです（以下「企画」「デザ」「プロ」と略）。

——まず、セガに入ってよかったなぁ、と思ったことを聞かせてください。

プロ「仕事中にゲームができる」

企画「夜遅くまで仕事するぶん、遅刻しても許される！」

デザ「あれ、定時に帰っても遅刻しなかったっけ(笑)」

とすると、時間的にはゆるい職場なのかなあ？

企画「でも、発売日が近くなると、全然寝ないで仕事してるだろ」

うん、それなら納得。仮眠室もあることだし、きっとたいへんなんでしょうね。ボクも締め切りの苦労はわかりますから。

プロ「ボクなんか、電車の時間を気にしなくていいように、会社の近くに住んでいるよ」

おお！ これぞプログラマーの鑑!!

——セガのゲームで誇れる点なんかありましたら……。

企画「ファミコンのゲームなんかで、『こういうゲームにだけはしたくない！』なんて思ったりするのがあるけれど、セガのゲームにはそういうのがない、と」

プロ「それと、ビデオゲームのほうで、他のメーカーがやっていないようなデカいゲームをよくやってるなぁと、自社のことながら感心するね」

デザ「そのぶん、開発が苦労しているから(笑)」

思わぬところで愛社精神！ さすがゲーム界のリーダー、セガですねえ。

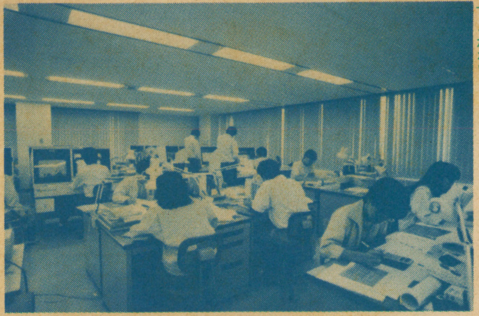
——最近、マークIIIでは1メガソフトがたくさん出てますけど、1メガならではの苦労、なんてのはありますか？

企画「やっぱり、単純に考えて4

▲仕事中にゲームで遊んでいるわけじゃありません。……でも、なんだかおもしろそうな雰囲気だね。

▼早くうちに帰りたいよォ……」。ゲーム発売前には、夜を徹して作業が行われています。

◀デザイン担当の方たち。「ジリオン」の店頭広告用材を持って何か検討してますねえ。



◀みなさんマジメに仕事中。ちょっと決まりすぎかな!?

▶1メガのメモリの中に、みなさんの苦労が凝縮されてるんですね。

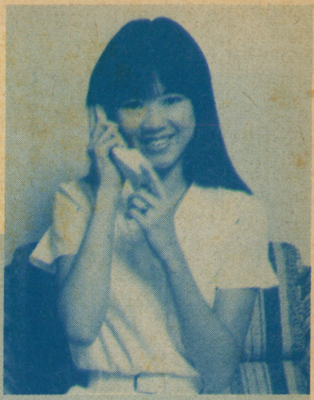
ジョイジョイのお姉さんを前に、モヘップは目もウツロ……。

倍だから、何を入れればいいか、ということは考えるね。でも反面、今まで切り捨てていた部分を入れられるっていうこともあるけど」
デザ「ボクは、デザインするキャラクターが増えてるから、たいへんといえばたいへん。描く量なんか、もう膨大!」
プロ「ボクは、手が疲れて手が疲れて! 企画なんかは頭で考えるだけだけれど、プログラマーはそれをコンピュータに入れなきゃならない!!」
企画「まったくそのとおりです、ハイ。まあ、企画は考えるのが仕事。プログラマーは打つのが仕事だと」
なるほど。ボクらゲーマーは、ただ容量が増えてウレシイ! というふうにしか思っていないんですけど、作る側は苦労してるんですねえ。
——ところで、会社に出勤してから、どんな感じで仕事をしてるんですか?
企画「まず、出社して1時間は、ただボーっとして(笑)」
プロ「マンガとか読みながらね」
デザ「今日1日のスケジュールとかを、バク然と考えたりする、と」
プロ「そして、調子が出るのが昼の3時から夜9時頃までかな」
それまで何をしてるんだろう?
デザ「ボクは10時半から12時」
たった1時間半?
企画「ボクは11時から2時頃かな。あと夜遅くも」
……ここで宣伝部の飯田さんからひと言、「人選を誤ったかなあ」。
まあ、話だけ聞くと、苦労しているのか苦労していないのか全然わかりませんけど、そこはやはり、最近人気が急上昇のマークIIIのソフトを作っている人たち。外には出さないけれど、普段はしっかりやっているんでしょうね。
ともあれ、お仕事中に取材に応じていただいて、どうもありがとうございました。これからもおもしろいゲーム期待しています。

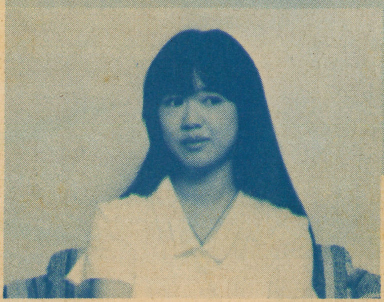
○○名人はもう古い!

ところで、読者のみなさんは、セガのテレフォンサービス「ジョイジョイテレフォン」というのを知ってますか? 知らない人は、今すぐ、
03-236-2999
に電話してみてください。ここにかけると、
「ハーイ! セガ・ジョイジョイテレフォンに、お電話ありがとう……」
なんて感じで、セガ・マークIIIの最新ゲーム情報が聞けちゃうんです。
そして、そのジョイジョイテレフォンの声を吹きこんでいるのが、これから紹介する、「ちょう子」お

モヘップの夏休みの宿題は「セガの研究」。学校にBEEPを提出!?



▶ジョイジョイテレフォンのちょう子お姉さんでーす！　ファンレターは、セガＴＯ・Ｙ事業部へ。



◀河合その子か石野真子か？　編集部では意見が分かれてるけど、キミはどっちに似てると思う。

姉さん。声だけだったら、ジョイジョイテレフォンでおなじみなんですけど、その素顔はというと…。

というわけで、写真の人がウワサのちょう子お姉さんです。どうです、きれいな人でしょう！　ここだけの話ですけど、取材する前にボクは「声からすると、元気そうな人みたいだけど、あんまり美人ではなさそうだなあ(失礼！)」なんて思っていたんです。ところが、聞くと見るとでは大違い！　一見すると、ちょっと前に流行った「お嬢様」タイプ。ボクははっきりいって、河合その子かと思っちゃいました!?

お姉さんは、さそり座のA型で、年齢は22歳。背は案外と高いほうで(「セガ」高い!?)、もちろん独身だそうです。趣味はイラスト描きと音楽・映画鑑賞で、最近観た映画は「子猫物語」。好みの男性は、やさしくて包容力のある人で……。

なんだか、セガ訪問記と全く関係ない話になってますねえ。これというのも、お姉さんに話を聞くときに、ボクがアガっちゃって、前もって考えてきた質問をド忘れしちゃったからなんですけどね。お姉さんに全然興味のない読者の方には「私が悪うございました」ということでご勘弁を。

それはともかく、普段のお姉さんは、開発関係のお仕事をしている、ごくフツーの社員だということです。それが、むかし演劇の発声練習をやっていたことから、ジョイジョイテレフォンの仕事もやるようになったそうなんです。

それではお姉さんからひと言。「これからも、セガのゲームをよろしくお願いします。あと、たまには外でも遊んでくださいね♥」

うーん、いいなぁ。……最近、どこのメーカーとは言いませんが、「○○名人」なんていう人を売り出してますけれど、あんなムサくるしい名人を売り出すくらいだったら、「○○お姉さん」という具合に、美人のお姉さんを売り出したほうがよっぽどいいと思うんですけどねえ。ボクってマセてるでしょうか？

なお、お姉さんへのファンレターは、セガの「TOY事業部」へ送ってくださいとのことです。(詳しいあて先は49ページ、セガインフォメーションを見てね)

モヘップの絵日記

そうそう、帰りぎわにショウルームに展示してある「セガAIコンピュータ」を使ったことも書いておかなくちゃなりませんね。

このAIコンピュータ、前のBEEPにも載っていましたけれど、なんでも「PROLOG」という人工知能言語が搭載されている、教育用のコンピュータらしいんです。

ショウルームのAIコンピュータでは絵日記のつけられる人工知能ソフトが走っていました。このソフトというのは、コンピュータと対話するだけで日記ができてしまうという、おもしろくもあり、便利でもあるソフトです。ボクもさっそく試してみました。

まずはコンピュータの質問に答えます。質問は、「今日は何日ですか」とか、「何を見つけましたか」なんていう、ごくかんたんなものです。そんな感じで、いくつかの質問に答えれば、文章は完成。あとはタッチパネルを使ったかんたんなおえかきツールで、絵を描けば終わりです。

それでは、そのときにボクが作った絵日記を載せて、この訪問記を締めくくることにしましょう。

「8がつ27にち　はれ
きょうは　へんしゅうのT・Sさんとあたまさんと　せがにしゅざいにいきました。せがではげーむをみつけました。げーむではいすこあをくらべました。おもしろかったです。」

それでは、セガのみなさん、お仕事中におジャマして、どうも失礼しました。

▶セガAIコンピュータで今日の日記をつけておこう。

オリジナルルールで楽しむ

超高速光線銃"ジリオン"の世界

文／秋本あき
撮影／小阪和則

SF感覚の光線銃"ジリオン"がセガから発売された。このセット自体はシンプルな銃と的なのだが、ルール次第ではかなり本格的なサバイバルゲームに使うこともできそうだ。ここでは、いくつかのアイデアをもとに、"ジリオン"の魅力をさぐってみることにしよう。

ジリオン戦士の基本装備。ファイターセット一式で7,800円だ。

最近のBEEP編集室では、ちまたのロードショウ映画のような光景がよくみられる。映画では『エイリアン2』がはやっているようだが、編集部もこのエイリアンに襲われている。クイーンエイリアンの〇HOTANを筆頭に、恐怖のデストロイヤーい〇ち、など無敵のエイリアンの前に編集者たちは不安な日々を送っていた。

しかし、ある日セガから心強い武器が送られてきたのだ。その名はジリオン。外見は単なる光線銃にしか見えない。しかし、この光線銃は今まであったおもちゃとは、使い方、遊び方が根本的に違うのだ。

このジリオン、機能的にはこれまでの光線銃とそれほど違いはない。しかし、今までの光線銃が標的やTV画面を撃つだけのものであったのと比べると、ジリオンは人間の体に取り付けられるジェネレーターを標的としているので、人間本来の破壊本能をくすぐるのだ。

このジリオンのおかげで、編集部ではエイリアンを倒すことができ、今月号も無事発売までこぎつけることができたのだ。

“ジリオン”その性能とは

ジリオンは基本的に1セットでは、人間同士で撃ちあうことはできない。ジリオンのファイターセットの内容は、ジリオン光線銃が1つ、ジェネレーターが2つ、ジャケットが1つ、ホルスターが1つ入っている。それぞれどのようなものか解説しよう。

•ジリオン　今までの光線銃に比べてはるかによくできた銃。有効射程距離は20～25メートルと非常に長い。もちろん屋外でも使用可能だ。

銃にはエネルギーパックがついていて、パックに入っている電池（単二を2本）をエネルギー源として、光線が発射される。2本の電池で秒間1発、連続1時間の射撃ができる。つまり、3600発の連続発射が可能という、今までのオモチャ技術ではとうてい不可能であった夢の光線銃なのだ。

•ジェネレーター　かんたんにいえば標的のことだ。中央にあるLEDが点灯した瞬間にジリオンの光線が当たると、LEDが点滅し、命中音がする。セットにはジェネレーターが2つ入っているのだ。

このジェネレーターの特徴は非常に小型で軽量ということにある。片手でかんたんに持てるほどなので、洋服のポケットにつけることも可能だ。モード切り替えもできるようになっていて、命中可能なタイミングを変化させることもできる。

•ジャケット　超高度科学技術から作られたジリオン戦士用の服だが、超高度科学技術製なので、くれぐれも火をつけたりしないように注意しよう。

基本的な遊びで戦いに備えよう

ジリオン1セットでは光線銃が1つしかないので撃ち合って遊ぶことはできないが、戦いの日に備えて訓練を積み重ねることは可能である。ジェネレーターの特徴を生かした基本的な1人用の遊び方を紹介しよう。

まず、ジェネレーター1つでかんたんな訓練からしてみよう。モード切り替えスイッチをモード2にセットする。するとジェネレーターのLEDが点灯しっぱなしになるので、中央を狙って射撃だ。5メートル程度から始め、慣れてきたらだんだん距離を大きくしていこう。

次にモード切り替えスイッチをモード1や0にセットしよう。するとLEDがついたり、消えたりするので、光がついたとき狙いを定め命中させよう。ジリオンは連射が可能といっても1秒間に1発なので、はずれたからといってあせるとますます当たらなくなるぞ。

次の段階はジェネレーターの数を2つにして訓練してみよう。ジェネレーターを配置する場所も正面だけでなく、横や後ろに置いたりするとより高度な訓練となる。

人に手伝ってもらったりして、ジェネレーターを動かし、それを狙うと実際の戦闘に非常に役に立つぞ。

BEEP流ジリオンの遊び方

訓練を終えてある程度ジリオンが自由に扱えるようになったら、やはり友だちと外で撃ち合いなんかをして遊びたくなる。人に向けて撃っても危なくないので、キミたちのお母さんたちもなにも言わないだろう。

さて、ただ単に撃ち合ってもすぐに飽きてしまうので、ジリオン用のオリジナルルールを作って遊んでみよう。BEEPでいくつかルールを用意してみた。

•ミラー惑星での戦い

ジリオンの光線は鏡に反射する、ということを利用したルールで、どちらかといえば室内向きの遊び方だろう。

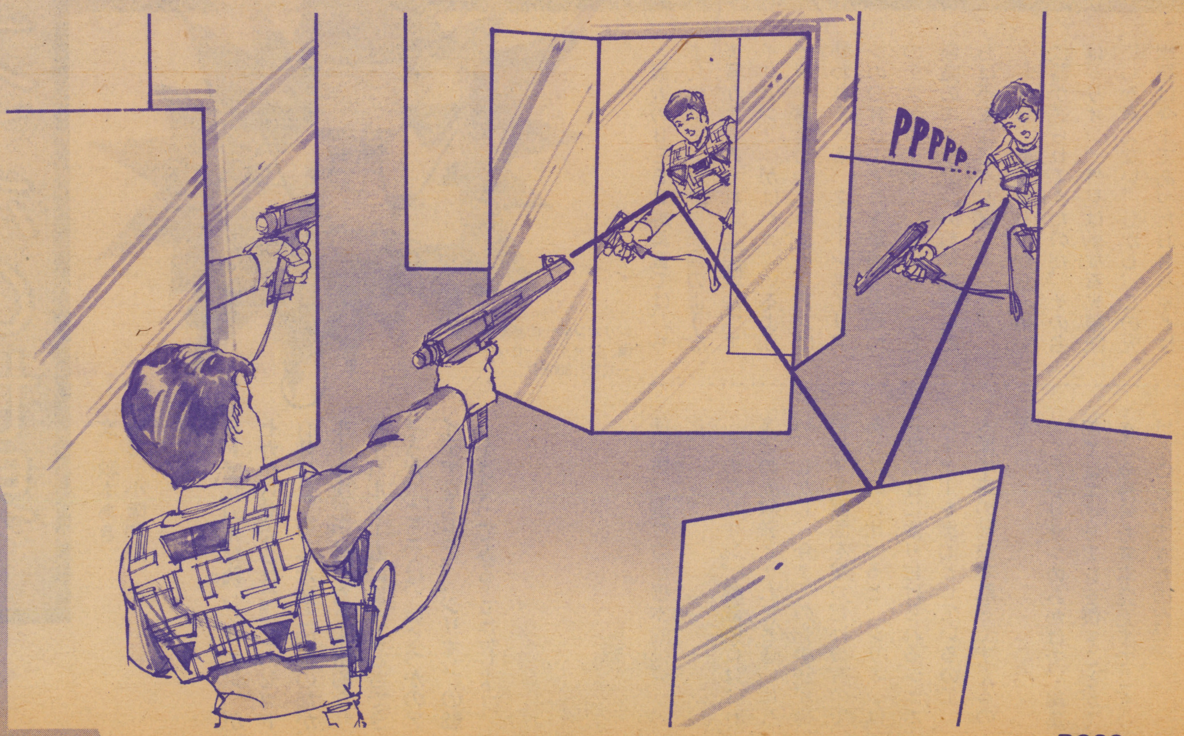
鏡だらけの惑星に降りてしまったジリオン戦士の戦いを再現したのがこのルールだ。ミラー惑星とまったく同じ状況を作ることはできないが、遊園地にあるミラーハウスなどが一番イメージにぴったりくる。普通の家の中で遊ぶときには、家じゅうにある鏡をなるべく集めて部屋のあちこちに配置する。天井や床に置くのもおもしろいかもしれない。

いずれにしても、どこから狙われるかわからない、というところにミラー惑星でのおもしろさがあるのだ。

この惑星での戦いでは、たとえ相手が直接見えていなくとも、鏡に映った相手の姿を撃てば命中するのだ。どの鏡に映るかわからないうえ、自分の姿に驚いて自分を撃ってしまう、なんてことも十分にありうる。

•サイボーグ戦士ジリオン

これは体の各部分が機械でできたサイボーグの戦士が戦った場合のルールである。本当のサイボーグなどはもちろんいないので、それらしく見せるのである。まずジェネレーターを体の各部分に取り



付ける。そして、腕のジェネレーターに命中したら腕が使えない、足に命中したら足、というように心臓に命中しないかぎり、絶対に死なないサイボーグを演じるのだ。ジェネレーターの数が2つしかないが、ほかの人のを借りたり、発売予定になっている増設用ジェネレーターを取り付けたりすれば十分可能だ。

サイボーグ戦士という設定にしなくても遊べる。1人を狂ったロボットなどに見立てて体の各部にジェネレーターをとりつける。ロボットはある場所からある場所に移動するように設定して、その区間内でジリオン戦士がロボットを破壊する、というような遊び方もできる。この方法ならジリオン戦士用のジェネレーターがロボットに取り付けられるため、数が足りないなんてこともないだろう。

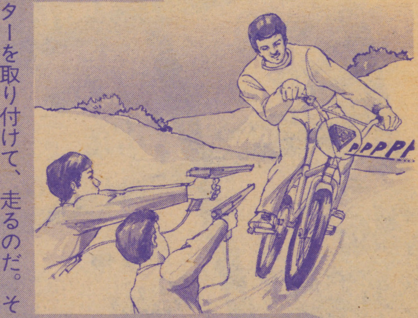
アイデア次第で広がる遊び方

ジリオンはサバイバルゲームなどの、人間対人間の撃ち合いが遊び方の基本となっているが、使い方次第ではまったく別の遊びの世界が広がってくる。そんな遊び方のなかからかんたんにできるものをいくつか紹介しよう。

・恐怖のインディアンごっこ

1セットでもできる遊びなんだが、少々危険（?）かもしれない。

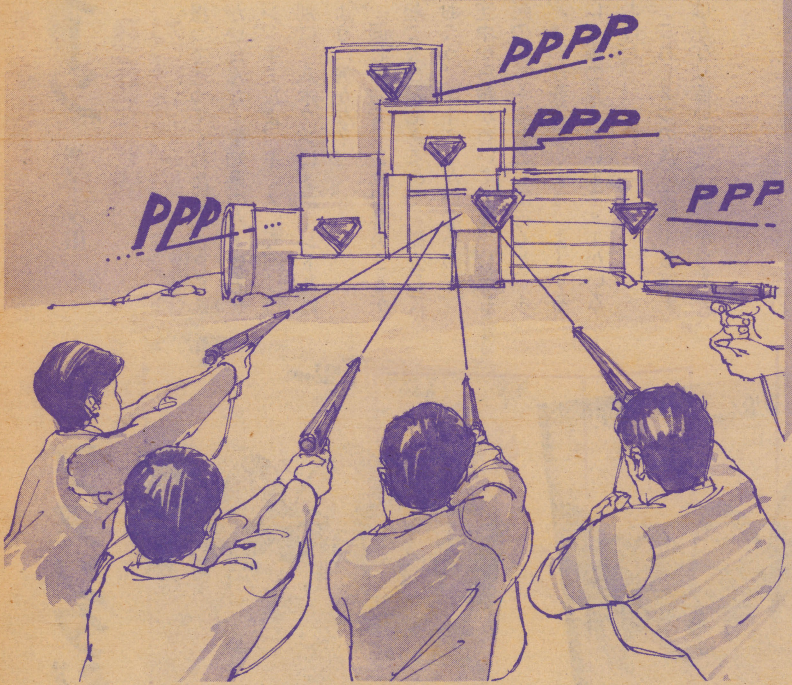
自転車でもバイクでも車でもいいのだが、前の部分にジェネレーターを取り付けて、走るのだ。そのジェネレーターを道などに隠れて撃つのだ。この方法の場合、片方が自転車などに乗る形になるが、このほか、逆に自転車の上から固定してあるジェネレーターを撃つ〝やぶさめ〟のような遊び方（少々危険）、おたがいに自転車などに乗って撃ち合いをする方法もある（非常に危険）。



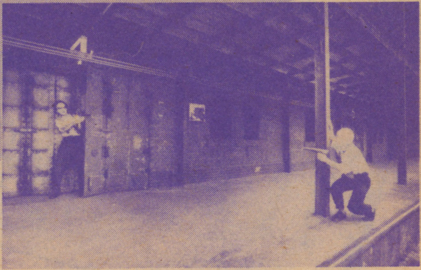
・クイズのボタン

ジリオンを武器ではなく、判定の道具として使ってしまおうというのだ。4人でクイズをするとして、ジェネレーターをそれぞれ1つずつ離れた場所に設置して、わかった人はボタンを押すかわりにジリオンで射撃をするのだ。この方法のおもしろいところは、自分で答えがわかって射撃しても自分のジェネレーターに当たらず、他人のものに当たって答える権利が移ってしまったり、逆に難しくてわからない問題でも他人が自分のジェネレーターを撃ってしまうなど、思わぬ混乱が起こることだ。

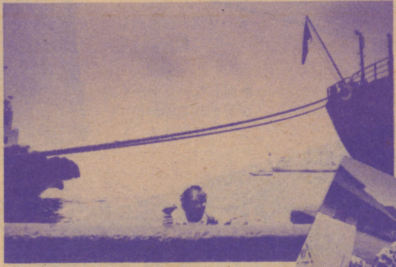
クイズのボタンにかぎらず、判定装置としていろいろなことに使えるのだ。



エイリアン〝雅〟と剣山の闘いが、今まさにはじまろうとしている。



やれるもんならやってみな！　へへーんだ。このヘッポコタヌキ！



おおっと！　いきなりたこぴー授業をサボって海から現る!?

こんどは、たこぴーと〝雅〟の対決だぁ。これどーなってんの？

最後に

ジリオンは人数を集めて遊ぶにはぴったりのおもちゃであるといっていいだろう。現在、いい歳をした大人の間でもサバイバルゲームがはやっているが、本来このような遊びは子供のものである。

せっかくおもしろい道具ができたのだから、自分たちでさまざまなルールを作って遊んでしまおう。

原稿を書きあげた今、唯一の心配事はエイリアンたちがこの記事を見て、ジリオンを装備し、編集部を襲ってこないか、ということだ。

キミのジリオンをバージョンアップ

セガからジリオンのパワーアップ装置が次々と発売される予定になっている。増設用ジェネレーター、ジェネレーターに当たった回数を判定するカウンター装置、ジリオンのチャージ時間を今の1秒からさらに短縮させるハイエネルギーパックなどだ。

担当／CPM闘幻狂■KILL

セガハイテク大全集

今人気の1メガソフト、これらのなかにはまだ誰にも知られていない隠しコマンドやハイテクも数多く残されているのでは……!? というわけで、この特集のために総力をあげて見つけ出したコマンドやハイテクを一挙公開しちゃおう！

ファンタジーゾーン ◉マークIII

ゲーム界は円安ドル高

マークIIIユーザーでこれを持ってなきゃモグリ、といわれてしまうほど有名なファンタジーゾーンだが、なんとマークIII版にもはまり技があったのだ。このはまり技、じつはどこでもできるのだ。やり方は、SHOPに入るとき、敵とほぼ重なっていること。SHOPの中では何も起こっていないが、外へ出てみると……BOMB!! ヤラレタ……。で、もう1度次のオパオパでSHOPに入ってみると、なんと物価が上がっているのだ。ヒェー、こんなに高いんじゃ何も買えないじゃないかぁー。さて、そのときの画面を写真に撮って送ってくれたBEEPERがいたんだ。愛知県の八木貫志クン、キミだよ、キミ！ 今回は特別に、八木クンに3ポイントあげよう（何かな?）。

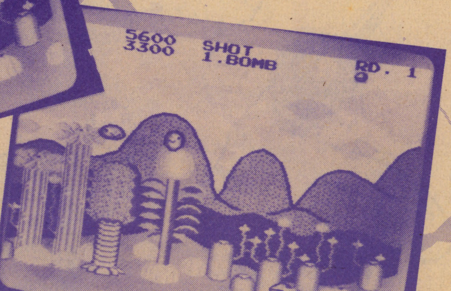
同じ方法で、これ以外のことが起こることもあるので、紹介しておこう。エネミーがいないのに、空中から敵がわいてくる。しかも敵の出てくるところに行くと、オパオパが死んでしまう。よーするに、姿の見えないエネミーがいるわけだ。

これら2つの技の成功する確率はかなり低いので、あしからず。

▲7ウェイの値段の高さに、思わずビックリしちゃうね。

▲このように、敵とショップを重ねるのがコツ。

▲一見何の変哲もないシーンに見えるけど……。



▶何もない空中から敵が生まれてきたぞ。いったいこれは？

▲敵の生まれる位置へ行くと、このとおりクラッシュだ。

ファンタジーゾーン ◉マークIII

夜空のひとり飛びはさびしいぞ

またまたファンタジーゾーンのバグ。暗闇（くらやみ）の中をオパオパが飛んで行くんだ。ただし、この技は8面まで行けない人にはできないぞ！

まず8面に行って、SHOPで必要な物を買うんだけど、ただ買うだけじゃダメ！ 持ち金を$100以下にして（つまり、つぎのオパオパをSHOPに入らせないのだ）、SHOPを出てほしい。さぁ、これで準備はOK。思いきり敵にぶつかってやられてみよう。なんと、次に出てくるオパオパが暗闇を飛んでいるのだ。

この技のコツは、持ち金をいかに使いきるか、というところにかかっているんだ。さあ、みんなもガンバッて、このしょーもない技に挑戦してみよう。

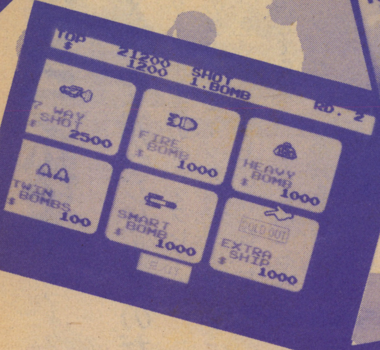
▲まっ暗なところにオパオパひとり。ショップに入りたいよーっ。

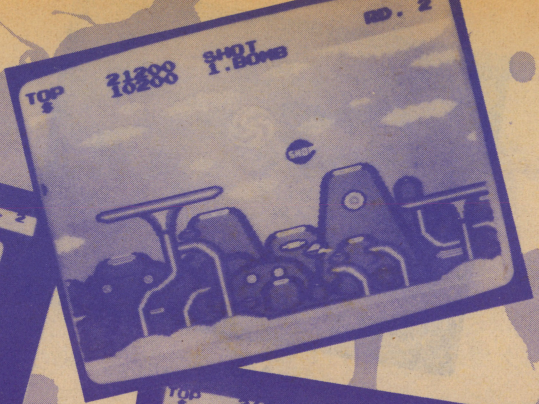
ファンタジーゾーン ◉マークIII

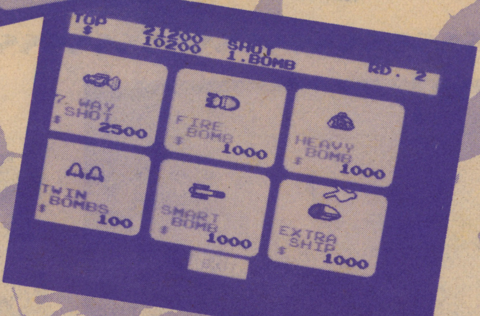
ショップでオパオパの大バーゲンだ!

ショップに売っているオパオパは最低でも$2500というのはだれでも知っているよね。ところがこのオパオパを$1000という破格値で仕入れることができるのだ。しかも9機まで購入できるという技だ。

やり方はかんたん! まずデモ画面でラストの曲（字幕が出るところ）までいく。この曲が流れている間にジョイスティックのレバーを50回以上255回以下の範囲内で（どの方向でもよいが一方向へ）押そう。あとはゲームをスタートさせショップに入るだけ。ただし安売りは1回目にショップに入ったときだけなので、どうしたら得かよーく考えてみよう。







▲オパオパの大バーゲンセールだ。9機まで$1000で買えちゃうぞ!

ファンタジーゾーン ◉マークIII

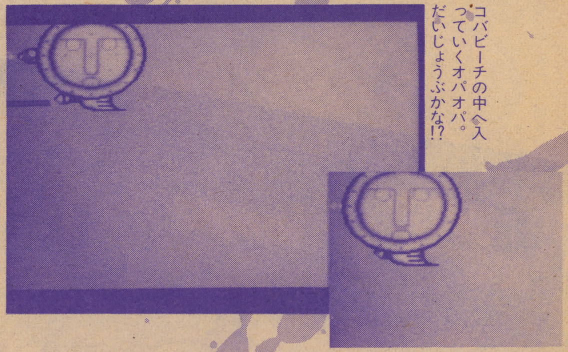
コバビーチに突入するオパオパ

BEEPER情報その2。ステージ3のボス、コバビーチの中へオパオパが入ってしまう技だ。やり方はまずコバビーチが現れたら一番下の砲台以外すべて破壊する。次に画面左上ぎりぎりの位置でじっと待っている。少し時間がたつとボスがジワジワとオパオパへ近づいてくるけど、じっとこらえて動かずにいよう。するとオパオパはクラッシュせず、コバビーチの中へ入ってしまうんだ。

次のステージへ進みたくなったらボムで残りの砲台を破壊すればよい。ただし、この位置から動かないように気をつけること。

また、この状態のままでいるとコバビーチはケイレンしはじめ、その後狂ったように画面上部で動きまわる。こうなったら最後、オパオパは死を待つのみだ。

（滋賀県・藤野久茂）



コバビーチの中へ入っていくオパオパ。だいじょうぶかな!?

ファンタジーゾーン ◉マークIII

BGM聞きたい放題

まだまだあるぞ、ファンタジーゾーンネタ。まずは写真を見てほしい。あれっ、と思った人はエライ! ほら、空中を飛んでいるオパオパに足がはえてるでしょ。それだけでもすごいけど、さらになんとBGMが流れっぱなしになるんだ。

やり方を説明しよう。ファンタジーゾーンのタイトルのあと、1面のデモが始まるよね。そのタイトルがデモに変わるとき、少しだけ画面が消えるんだ。そのときすかさずボタンをバシッと押すと、テストモード（?）突入! BGM聞き放題。えーい、持ってけドロボウ! じゃなくて録音してしまえ!

ちなみに、これはどこの面でもできる。これなら、ツインショットやボムの音を気にしないで、ゆっくりとBGMが聞けるね。1・3・6ラウンドのBGMはとくにオススメだよ。

▶オパオパをよーく見てほしい。なんと空中なのに足がはえてるぞ!

ダンプ松本 ◉マークIII

“マジだぜ”がマジに出るのだ

タイトル画面のとき2プレイヤーのジョイスティックのレバーを上、左、右、上、上、下、右、左と押してみよう。なんと画面右上に“マジだぜ”が現れるんだ。

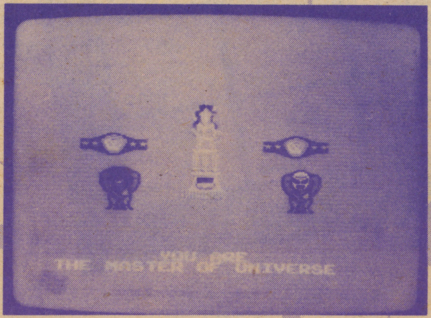
▲画面右上に注目してヨ。

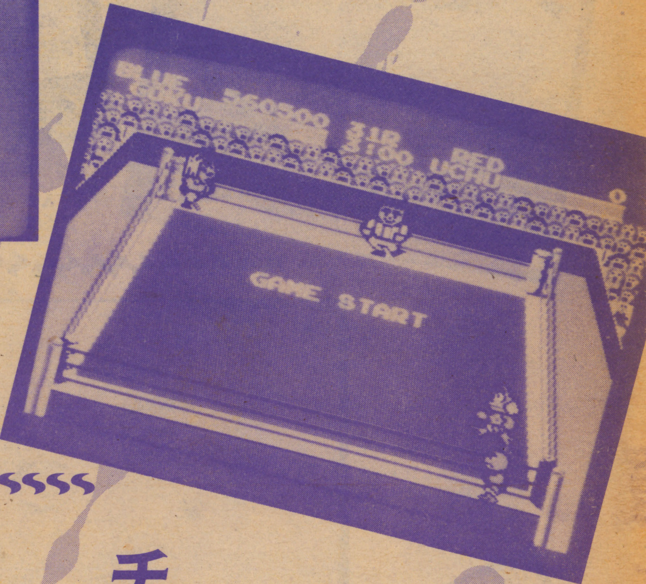
ダンプ松本 ◉マークIII

世界チャンピオンの次は宇宙チャンピオンだ！

BEEPER情報その3だ。まず1人用でどのチームとでもよいからスタートする。とにかく最終ラウンド（30R）をめざしてがんばろう。うまくクリアすると画面にGAME OVERの表示が現れる。このとき両方のボタンを押しながら、ジョイスティックレバーを上2回、左2回、下2回、右2回の順で何回も繰り返し押す。成功するとラウンド40まで宇宙人とプロレスできるぞ。

この試合に勝てばキミは世界一……いや、宇宙一のチャンピオンになれるのだ。健闘を祈る。（兵庫県・伴野雅一・14歳）



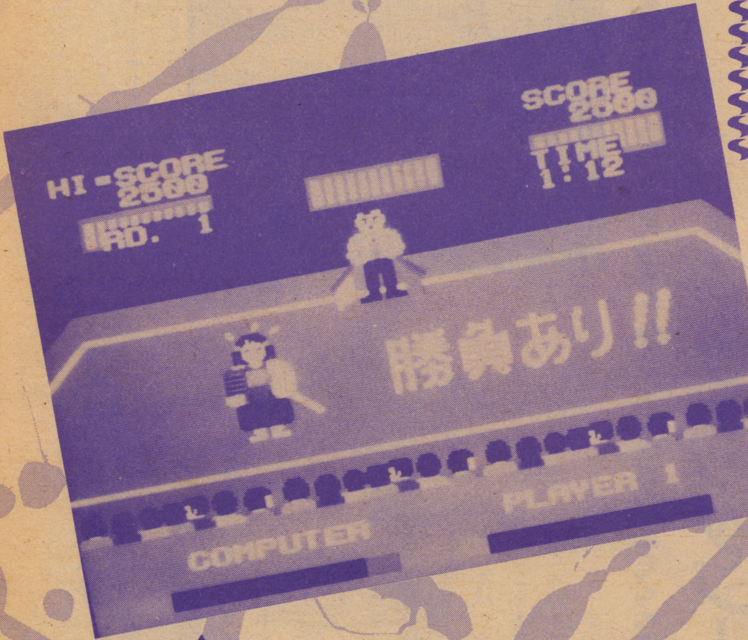


▲これがウワサの宇宙面。
▲宇宙人を負かした極悪チーム。これで宇宙チャンピオンだ。

チャンピオン剣道 ◉全機種

女剣士の登場だっ！

個人戦でやられたとき、スコアの千の位とタイムの下1ケタを同じにしてみよう。なんと今まで見たこともない女剣士が現れるぞ！



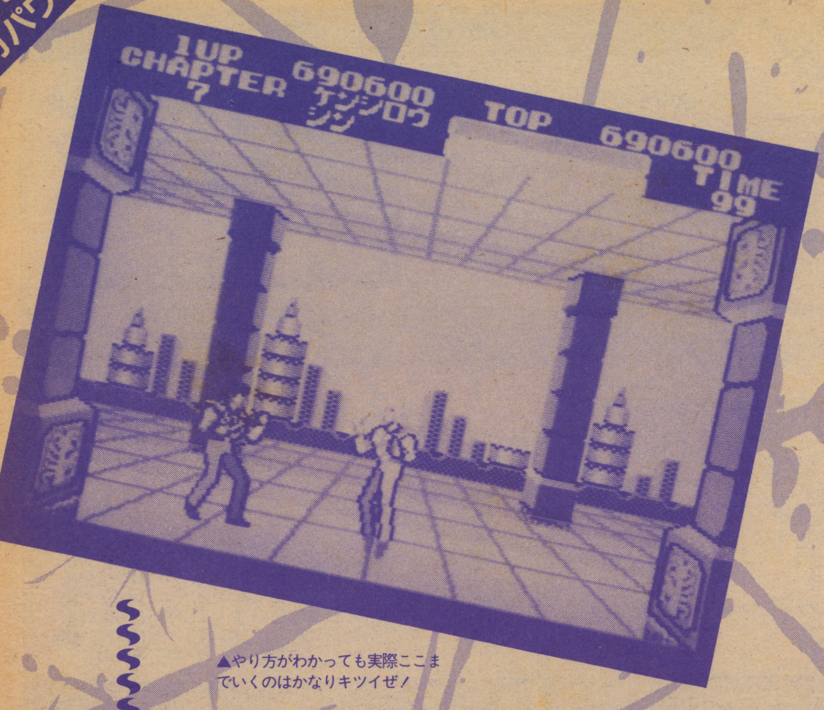
▲かわいい顔してけっこうヤルね！

アクションファイター ◉マークIII

ミョーな無敵にビックリ

さあ、みんなで声をそろえて、「BEEPはすごい！」ハイ、よくできました。何がすごいかっていうと、なんと、あの発売したばかりのアクションファイターのノーデスをのっけてしまうのだ！ アクションファイターを買った人、SEGAさん、こんなに早くあばいてゴメンなさい。

さて、やり方。名前を入力するときに「© SEGA.」と入力するだけだ。空白の数も正確にね。これで、敵の弾に関しては一切の当たり判定がなくなる。だけど、完全ではなくて、ロード面で外壁にふれたときなどは死んでしまうんだ。でもまあ、これだけでも感謝しなくちゃ！ うわぁ～、戦車が攻めてくるーっ。ダダダダダ……。



▲やり方がわかっても実際ここまでいくのはかなりキツイぜ！

北斗の拳 ◉マークIII

幻のCHAPTER7発見

CHAPTER（チャプター）6なんか、もうカンタン！　なんてスゴ腕のBEEPERもいると思うけど、そんな人におすすめの技がコレだ！

やり方は、とにかくCHAPTER6まで行くこと。そしてラオウを倒したら、ユリアを抱いたケンシロウが画面から消えるまで待つ。

そして消えたらすかさず、コントローラーの上を20回押そう（音が鳴りおわるまでにね）。すると、今までに見たこともないCHAPTER7に行くことができるんだ。

CHAPTER7では、なんとビッグ・エネミーしか出てこない。しかも体力が元にもどらないという、とてつもなくむずかしいところなのだ。どうしてもCHAPTER7をクリアしたい人は、ケンシロウを少なくとも2人は残しておかないとダメ。さて、幻（まぼろし）のCHAPTER7を、キミもプレイすることができるかな。

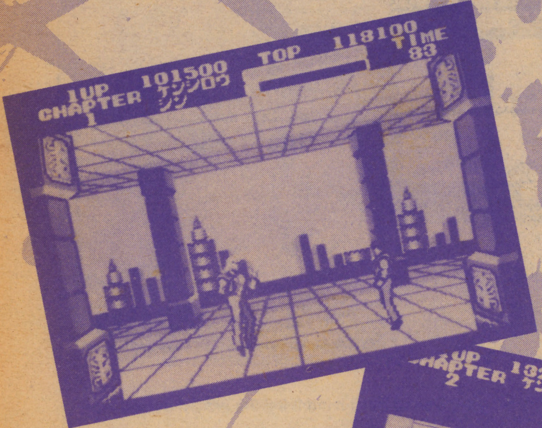
北斗の拳 ◉マークIII

天下無敵のワープだい！

これは、各CHAPTER（チャプター）のザコやミドル・エネミーを無視して一気にビッグ・エネミーまでワープできるという壮快（そうかい）なワザなのだ。

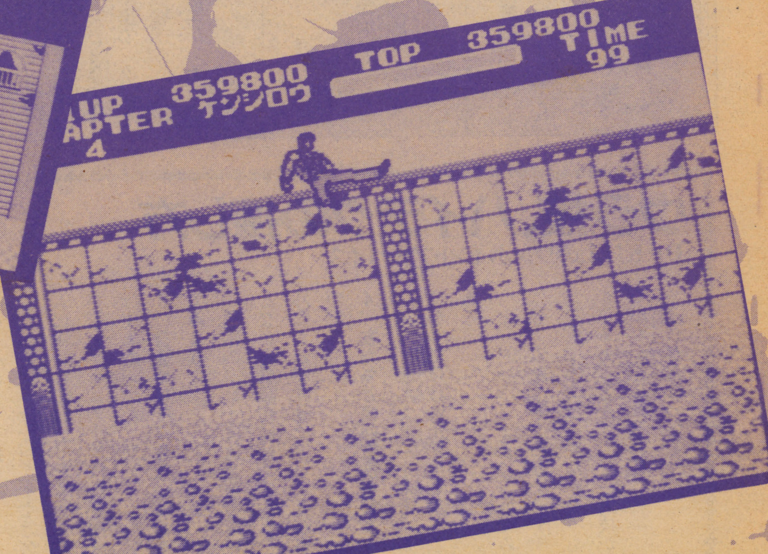
ワープしたい前のCHAPTERのビッグ・エネミーをノーダメージで倒して、次のCHAPTERが始まったら、ハイジャンプをすればよい。この技は、ザコが多くてミドル・エネミーもわりと強いCHAPTER2やCHAPTER4などで、とくに有効だ。たとえば、CHAPTER2をワープしたければ、シンをノーダメージで倒し、次の面でハイ・ジャンプをすればいいわけ。

カーネルは、パンチオンリー。デビルはハイキックでOK。どっちにしても、ある程度慣れてないとできないぞ。まっ、高得点を狙（ねら）ってる人には損（そん）な技かもね。



▲ビッグ・エネミーの中でも強敵のシン。ジャンプキックで着実に攻めていこう。
▶CHAPTER 2が始まったら、すかさずハイジャンプ。これで長いステージもいっきにワープだ。

◀CHAPTER3のデビルは、ジャンプキックで攻めよう。風殺金剛拳には気をつけよう。

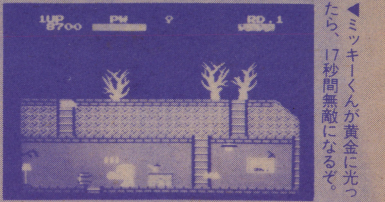


▲カサンドラ伝説も、これでトキまでまっしぐら！　ワープしてしまえばこっちのもんさ。

ウラ技&ハイテク早見表

キミはいくつ知ってるか!

セガのウラ技、ハイテクいかがだったかな。最後に、紹介しきれなかったもの、今までに明らかになっているものなど、まとめておいたのでこちらも参考にしてほしいね。



◀ミッキーくんが黄金に光ったら、17秒間無敵になるぞ。

北斗の拳 マークIII

★パワー回復
タイマーが80のときハイジャンプをすれば、"E"マークが現れる。ハイジャンプでこれを取ればケンシロウのパワーは回復する。

★ノーダメージ
CHAPTER2、5で、ビルの上のネコ(ライオン?)の鼻にパンチすると、"P"マークが現れる。これを取れば敵の攻撃を受けても8発まで平気だ。

グレートサッカー マークIII

★PK合戦セレクター
1人用:1人用ジョイスティックの左と2つのボタンを同時に押す。2人用:1人用ジョイスティックの右と2つのボタンを同時に押す。

忍者プリンセス 全機種

★ラウンドセレクト
ジョイスティックのレバーを上1回、下1回、上2回、下3回、上2回、下1回、上1回と押す。

ファンタジーゾーン マークIII

★武器がいつまでも使える
ショップで4種類のエンジンをすべて買うと、レーザー、ワイドビーム、7ウェイが無限に使える。

F-16ファイティングファルコン マークIII

★スペースハリアーのBGMを聞く
キーボード使用のときはゲーム中にコロンとYキー、コロンとNキーを数回押す。ジョイスティック使用なら、レベルーと画面に表示されているときジョイスティックのレバーを左右左右……と各50回ずつ押す。ほとんど不可能かな?

ゴーストハウス マークIII

★エネルギー充電
地上に落ちているビンをしゃがんで飲むとエネルギーの充電ができる。ただし、毒ビンもあるので注意すること。

★ミッキーが17秒間無敵になる
ゲームがスタートしたらどこでもいいから矢の飛んでくるところへ行く。16本の矢をジャンプで踏みつぶすとミッキーくんが黄金に光って17秒間無敵になる。

テディーボーイ・ブルース マークIII

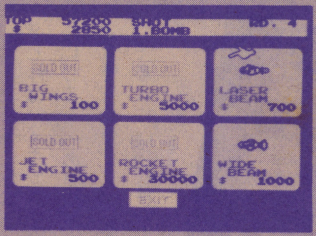
★コンティニュープレイ
タイトル画面のとき、ジョイスティックのレバーを上、下、左、右と押す。

★ラウンドセレクト
タイトル画面のとき、ジョイスティックのレバーを上、下、左、右、上、下9回、左ボタンと押す。

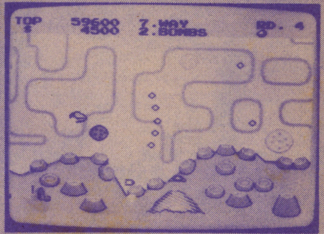
グレートベースボール 全機種

★消える魔球
ピッチャーが投げる態勢に入ったら(ボールが手からはなれるまえに)右ボタン、左ボタン、右ボタン、左右ボタンと押す。

★倍速ランナー
走者がいないとき、第1ストライクの球を打つ。この打球をファールにし、かつ1塁または3塁の塁審にノーバウンドで当て、塁審を倒す。すると次から投げてくる球を打てば、打者は倍速ランナーとなる。



◀4つのエンジンをそろえると。



▶武器のタイマーがなくなるよ。

ウラ技、ハイテクの捜し方
Dr.KILLのワンポイントアドバイス

ウラ技やハイテクは、見つけようとしてもそうかんたんには見つからないよね。とくに、バグを利用した技というのは、そのほとんどが偶然発見されたものではないだろうか。こういうものを意識的に捜すのは難しいけれど、まったく不可能というわけでもなさそうだ。

ではいったいどうやれば捜せるのか! 基本的なものだけど、その方法を2、3紹介しよう。

1、マニュアルを読もう。

これこそ一番大切なこと。セガの場合、隠しコマンドのヒントが載っていることが多いので、10回くらい読んでも損はないぞ。あやしいところや意味不明なところを完全にチェックしよう! ファンタジーゾーンを例にあげてみるとマニュアルには、「ボタンを押し続けると連射可能……」とある。たしかにボタンを押し続ければ、自動的に弾が出るけど、こんな連射じゃゲームになりゃしない。そこで、「きっと何かあるな!」と思いつくのだ。さらにデモ画面を思い出そう。ここでは実際オパオパが連射しているのだ。

「連射コマンド」というのがほんとうにあるかどうかは今のところ不明だが、このようにして、見つけ出していくのが一つの方法だ。

2、ゲームに慣れよう。

はじめからウラ技を捜そうなどと思ってはいけない。まずはゲームに親しむことだ。マスターしていないゲームのウラ技など捜せるはずもないのだ。

3、普通やりそうもないことをしてみよう。

通常のプレイでは必要のないことなどを意識的に行ってみると意外なことが発見できることが多いのだ。

4、友だちと情報交換をしよう。

ちょっとしたヒントがきっかけになって思わぬ発見をすることもある。

と、思いつくままに書いてみたけど、みんなもこの方法でチャレンジしてみてはいかがかな。もしかすると、とんでもない大技が見つかるかもしれないぞ。では、がんばってくれ。

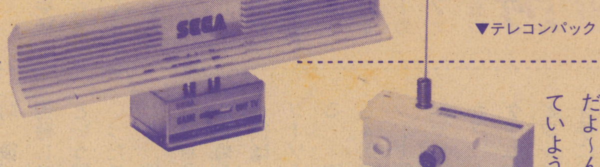
1日まるごとセガずくめ

前代未聞!! セガマニアの実態に迫る衝撃ドキュメント(!?)

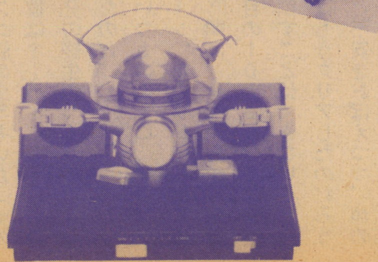
この記事は、実在の人物とはまったく関係ありませんとは言い切れない気もしないでもない（ナンナンダ?）。

文／絵魂詩霊
イラスト／Y・HASEGAWA

これがセガ人の部屋だ！



▼テレコンパック

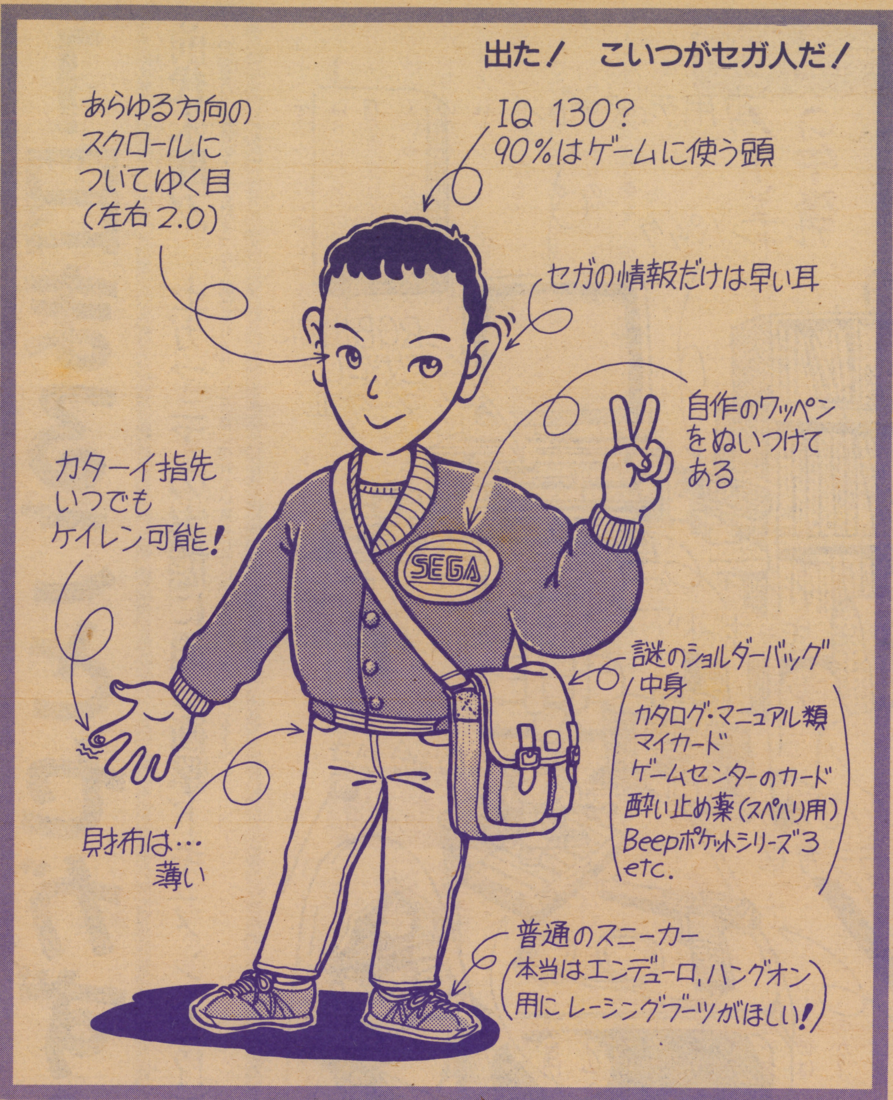


▶ダンシングロボ

AM 7:00 今日はセガ曜日

日曜日とはいえ、セガ人（セガに生き、セガに身も心も捧げている人）の朝は早い。7時ジャストに、タイマーセットされたテープが動き出す。曲目はもちろん〝ドリーミング・トゥモロー〟だ（ファンタジーゾーンの7面のBGMだよ〜ん）。どんなにぐっすり眠っていようとも、こいつを聴くと同時に、彼の目はパッチリと開くのである（彼は都内の高校に通う、一見平凡な少年。しかし、彼を少しでも知る者にとっては、彼こそ「セガ」そのものであり、「セガ」なくして彼の生活は成り立たないのだ）。

起きぬけに、ダンプ松本（わんぱくパンチ）に一撃をくらわす。「ざけんじゃねえよ!!」の声が、

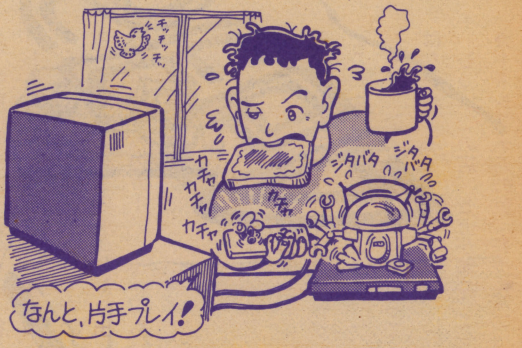


彼の活力源だ。

朝食のメニューは、ごく普通にトースト、サラダ、紅茶。ただし、メインディッシュにマークIIIの最新ゲームが加わる。1日のスタートにふさわしく、今日は〝ザ・サーキット〟だ。ゲームをしながらの食事では彼の右に出る者はいない。かたわらには、彼を応援するかのように、ダンシングロボがジタバタ踊っている（コイツはいったいナンナンダ!?）。

ゲームオーバーと同時に朝食を終えると、彼の手は電話に伸びる。ジョイジョイテレフォン（49ページ参照）へのモーニングコールだ。昨日と変わらず元気なちょう子お姉さんの声に（テープが同じだから当然なのだが）、今日もいい1日になりそうだと思う。

さあ行くぞ。身じたくもソコソコに、彼は元気に家を出る。持ち物は、友人たちに〝4次元ポケット〟と恐れられている謎のショルダーバッグ一つだけ。駅までの道すがら本屋に立ち寄り、ゲーム雑誌の最新号の内容をチェック。セガの情報量の少なさに舌打ちをしつつ、当然のようにBEEPを買った。



AM10:00 上には上がいるものさ

地下鉄を乗りついで彼がやってきたのは銀座の〝博品館〟。上品なイメージのデパートだが、じつはここのオモチャ売場がハンパじゃないのだ。

○武や○急などのデパートや秋葉原に行くと、セガ人はとても悔しい思いをする。あの、にっくき主流派ゲーム機が、売場のほとんどを占領しているのだから。あんなダサいグラフィックで何が80万台だ!! 何がディスクだぁ!! と、つい取り乱してしまう彼なのだ。

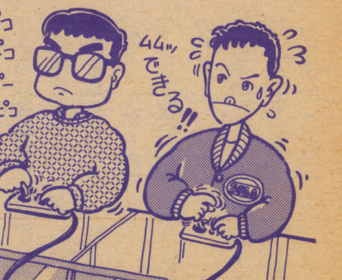
しかし、ここは違う!! 6対4ぐらいで、マークIIIのコーナーのほうが多いのだ。しかも、〝ファンタジーゾーン〟のゲーム大会や、ジリオン大会など、セガ中心のイベントをしょっちゅう開いてくれる。

前回のゲーム大会で、彼は惜しくも優勝をのがした。なにしろ、ここに通ってくるゲーマーのレベルは異常に高いのだ。2ヵ月ほど前、彼が〝北斗の拳〟のトキに大苦戦している隣で、あれよあれよという間にユリアを抱いて去っていったスゴ腕の少年もいた（そのとき、彼はオーバーにも、こいつこそ自分の終生のライバルだと心に決めたのだ）。

▲博品館のTOYPARKは、いつもにぎやか。

彼はいつものように〝ファンタジーゾーン〟からプレイしはじめる。1時間ほどねばったが、今日も4周目のIDA2をツインショットで倒すことはできない。

「ヤツはもうクリアしたのだろうか？」と不安をおぼえつつ、他のゲームに移る。さらに小一時間ほどプレイした後、新作のカタログを手に、彼は売場をあとにした。



PM12:00 セガランチが食いたい!?

「ご注文は何になさいますか？」カウンター越しにそう聞かれ、彼は「エンジン全部と7ウエイショット!!」と叫びそうになるのをすんでのところでこらえ、ハンバーガーとコーラを買う。

バーガーをほおばりながらも、

彼の目はさっき入手したばかりのカタログを追っている。〝近日発売‼ スペースハリアー〟の文字に、彼の目頭はジ〜ンと熱くなってくる。もうすぐスペハリが家でできるのだ。自然と発売までの日数を指折り数えてしまう彼であった。

コーラをゆっくりとすすりながら、今度はBEEPに目を通す。最近はセガを重視しているので、よく読んでいる（とはいえ、9月号で北斗の拳をファミコンと引き分けにされたのには、三日三晩怒り狂った。みんなもそうだよね）。いつかはBEEPのライターになってSHOTANの地位を奪おう。そんなささやかな夢を、彼は抱いている。

PM 1:00 ノリまくりの午後

腹もふくれたところで、彼は新宿に移動する。めざすは、「スポーツランド新宿中央口店」だ。

数あるセガ直営ゲームセンターのなかで、彼がとくにここを好むのはなぜか？ それは、今売り出し中の〝シティ筐体〟がズラッと並んだ店だからだ。背中を丸めて画面をのぞきこむスタイルはもう古い！ これからは背筋をシャンと伸ばしてプレイしてこそ、正しいゲーマーの道が開けるのだと、彼はかたく信じている。

もちろんシティ筐体だけでなく、入口近くには最近の彼のお気に入り〝エンデューロレーサー〟をはじめ、体感ゲームシリーズがズラッと並んでいて壮観だ。

まずは15分ほど、エンデューロで汗を流す。セガゲーム独特のめくるめくスピード感が、彼のハートをゆさぶる。いつかは、このゲームも家庭で楽しめる日が来ることだろう。そして、そのころのゲームセンターには、さらに迫力を増した体感ゲームが置いてあるに違いない。その未知の光景がディスプレイに重なった瞬間、彼のバイクは、無残にもクラッシュしていた。

▲広い店内にシティ筐体がいっぱいだ。

▶まさに絶好調。ゲームへの集中力では誰にも負けない。

気を取り直して、シティ筐体に向かう。セガ以外のメーカーのゲームでも、この筐体に乗ると、グンと光って見える。

「だからセガは偉大なのだあ‼」と、心の中で叫びつつ、〝アクションファイター〟と〝ダンプ松本〟を2回ずつプレイ。ふと気づくと時計はすでに3時を回り、財布の中身もさびしくなっていた。

PM 4:00 秘密兵器は何だ？

電車賃をのぞくと、もう数百円しか残っていない。普通のゲーム少年なら、すごすごと家に帰るしかないところだろう。

しかし、彼は再び地下鉄に乗り、神田に向かう。行き先は〝ハイテクセガ神田〟というゲームセンターだ。金もないというのに、彼はいったいどうしようというのか？

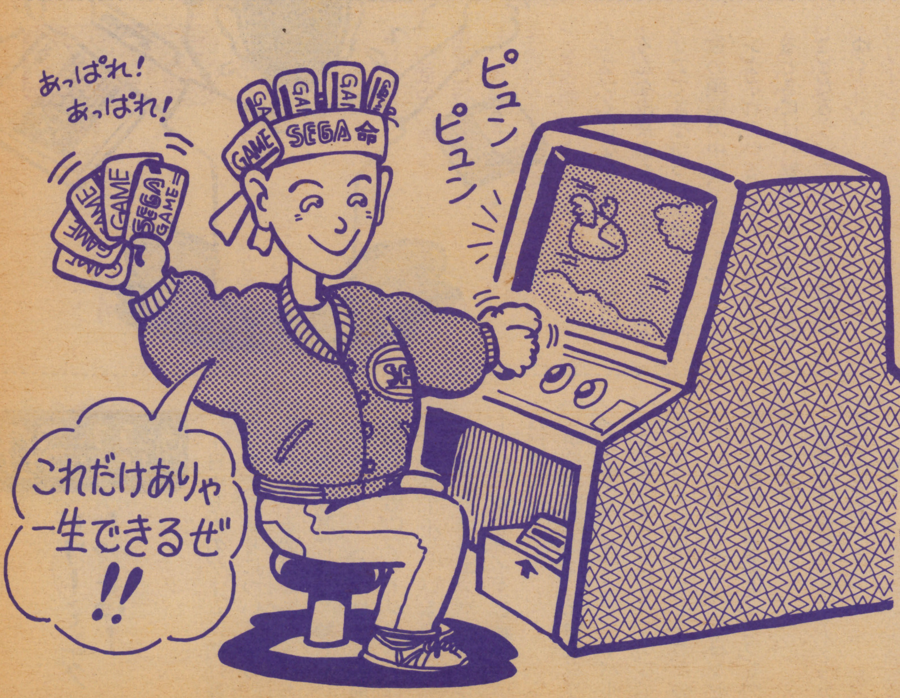
目的地につき、〝ワンダーボーイ〟の前に腰を落ち着けると、彼はおもむろに謎のショルダーバッグを開く。膨大な量のゲームマニュアルやカタログの中から取り出したのは1枚のカード。そう、ちょうどテレフォンカードにそっくりだ。

よく見ると、この店のマシンにはすべて、見なれない差し込み口のようなものがついている。彼がそこにカードを差し入れると、ナント！ ゲームがスタートするではないか！

じつはこの店、セガが開発したカードシステムの第1号店なのだ。カードには500円券と1000円券があり、これを買っておけば、いちいち100円玉を入れなくても、ゲームがプレイできるのだ。

そのうちすべてのゲームセンターに共通なカードシステムなんてのもできるかもしれない。そうなればテレフォンカードみたいにデザインにこったものも作られるようになって、コレクションも流行るんじゃないかな。それにしても、ワンダーボーイはやっぱりセガのゲームだよな。なんでハ○ソンは、あんなブサイクな○○名人のキャラにしちゃったんだろう。どうせファミコンなんてやらないけど、それにしたって許せん‼

などと、とりとめのないことを考えながら、彼は黙々とプレイし続けるのだった。そして、カードの残り度数も少なくなったころ、彼は家路についた。



▼これがゲームカードだ。

PM 6:00 家族は理解者?

帰宅後、ベッドに寝っころがって、BEEPの付録のソノシートを聞く。「まあまあだな…」彼はつぶやく。先月、シンセサイザーをいじっている友人に頼んで、採譜、録音してもらったVGM集のほうが、ずーっと上を行っていたのだ。

「ま、しかし、この企画がきっかけになって本格的なレコードが発売されるかもしれないし、ここはヨシとしておこう」

そう1人で納得しているところへ、中2の弟が、マークIIIとキーボード、ジョイジョイケーブルを抱えて入ってくる。面倒だとは思いながらも、夕食前のひとときを、〝F-16ファイティングファルコン〟の2人プレイでエキサイト。セガ人は兄弟想いでもある。

夕食時は世間並み(?)にテレビを見る。ただし、つねにビデオをスタンバイさせている。いつマークIIIの新作のCFがオンエアされるかもしれないからだ(初めて北斗の拳のCFの録画に成功し、北斗百裂拳をコマ送りで見たときの感動は、筆舌に尽くしがたいものだった)。

彼の両親は、こんな彼をしょうがない息子だと思っているが、勉強もほどほどにできるので大目に見ている(セガ人は一般に頭がいい)。

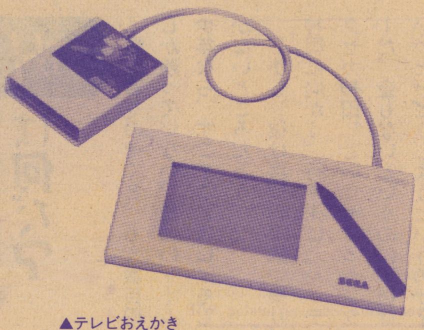
PM 8:00 ラストミッション

▲キーボードSK-1100

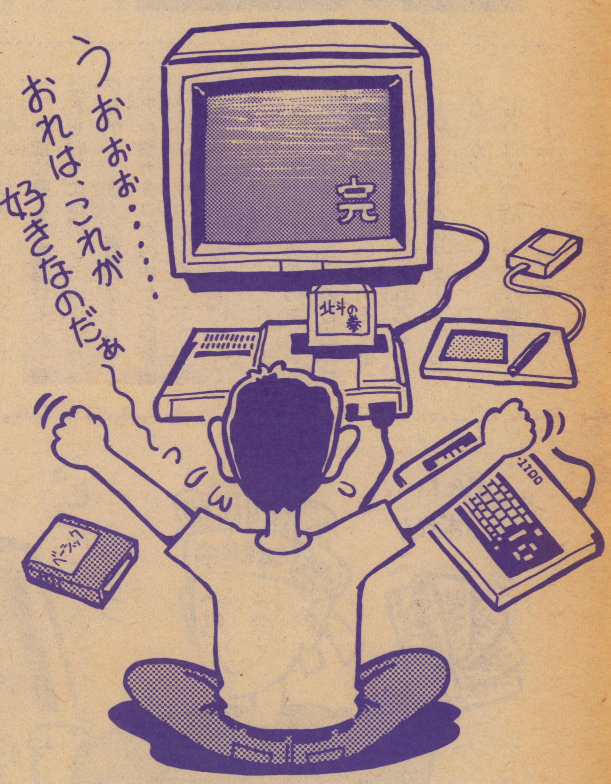
夕食後、宿題を手早く片づけると、ベーシックの勉強を始める。なにしろセガの〝ホームベーシック〟のことが雑誌に載ることなどめったにないから、ほとんど独学だ。最近、ようやくプログラミングのおもしろさがわかってきたように思う。大学に入ったら、本格的にコンピュータの勉強をするつもりだ。

キーボードをたたいていると、またたく間に時間がたつ。ふと気づくと、すでに10時過ぎ。こうしてはいられない。プログラミングをそこそこに切り上げて、就寝前の日課に取りかかる。

日課その1は、〝北斗の拳〟をひと通りプレイすることだ。1日に1度は、あのフェイドアウトするラストテーマを聞かなければ気がすまない。彼ほどの腕になれば、2面以降のザコステージはワープしてしまうから(40ページ参照)、あっという間にラオウを倒してしまう。7面に行く方法は知っているが、ゆっくりとエンディングを味わうのが彼の流儀だ。


▲テレビおえかき

音楽で満足したあとは、日課その2。1日のプレイのしめくくりとして、必ず〝スタージャッカー〟をやることにしている。このこと1つ取ってみても、彼がスジ金入りのセガ人であることがよくわかる(かな?)。



プレイしながら、今日1日のいろんな出来事をふり返る。今日クリアできなかった局面も、すでに彼の頭脳の中で、キレイにマッピングされている。この次プレイするときには、難なくクリアできることだろう。こうして夜は更けてゆく……。

AM 11:30 ドリーミングトゥモロー

1日中セガのゲームに明け暮れ、彼はすでに眠りについている。ニヤついているのは、ちょう子お姉さんの声が耳について離れないからだろうか?(じつは、寝る前にも念のためにジョイジョイテレフォンをコールしているのだ)。それとも、夢の中でエスパーウオリアーとなって、アイダと戦っているのだろうか?

明日の放課後は、光線銃ジリオンを使って、仲間とサバイバルゲームをやることになっている。彼がオリジナルルールを作ったのだ。〝Do it yourself〟毎日がセガずくめの彼の青春は、いつもクリエイティブさっ!!

(私の役は何だったの?——テレビおえかき)

セガ・インフォメーション

業界知識

セガ・マスターシステムが'86夏期CESショーで表彰される

日本のゲーマーには、ちょっとなじみが薄いかもしれないけど、セガ・マスターシステムというのを知っているかな。これは、ひとことでいえばマークIIIのUSバージョンのこと（ただし、マークIII用のソフトは使えない）。写真にあるのがそれなんだけど、日本のマークIIIとはデザインがだいぶ違ってるよね。「アメリカに売るためには、アメリカ人好みのデザインで」ということでつくられたそうなのだが、日本人の目から見てもなかなかイカしてると思えるのでは。

ところで、このアメリカ版家庭用ビデオゲーム機セガ・マスターシステムがシカゴ市で開催された'86夏期CESショー（'86インターナショナル夏期コンシュマーエレクトロニクスショー）のデザイン・エンジニアリング展示部門で表彰されたんだ。下の写真が受賞した盾だ。ハードウェア、ソフトウェア、デザインの各面で、セガの最先端技術が評価されたわけだ。

ただ、このマシン日本国内では売られていない。手に入らないのが残念だね。

CESショーでセガが受賞した盾。

SPECIFICATIONS

ROM:128K RAM:128K
CARDS:256K
CARTRIDGES:1048K
COLORS:64
RESOLUTION:256×192 dots
SCREEN SCROLL:left, right, up, down, diagonal, partial
AUDIO:3sound generators, each 4 octaves, 1 white noise
CHARACTERS:8×8pixels, max448
SPRITES:8×8pixels, max256
OUTPUT PICTURE:RF output composite video or analog RGB

セガ・マスターシステムマークIIIよりカッコイイ？

セガ派のクラブS.O.V.C.

以前BEEPのサークル紹介でも採り上げたことがあるので、もう知ってる読者も多いかもしれないけど、セガユーザー、セガファンにピッタリのクラブS.O.V.C.を紹介しよう。

S.O.V.C.というのは、SC＋SG(＋マークIII）＆オセロマルチビジョン＋ビデオゲームクラブのこと。活動はおもに会誌「JOY STICK」の発行だ。

内容は、これから発売になるゲームの最新情報やその内容紹介。また、誌上ゲーム大会（ハイスコアコンテストなど）、セガのパソコンによるベーシック講座、ショートプログラム、読者のページなどともりだくさんだ。おもしろいのは「今月の提案」と題して、あくまでもプレイヤーの立場からセガのゲームに対する鋭い意見やアイデアなどを紹介したページだ。同人誌ならではの新鮮味が感じられる。セガ社内でもなかなか評判のようだ。

このほか、会長の稲沢鐘吾くんの話によれば、会員を対象としたゲームのアイデアコンテストも行っているそうだ。優れた作品はセガで商品化されることもあるとのこと。

現在の会員数約240名。会誌「JOY STICK」は、ほぼ毎月発行。入会方法は60円切手同封のうえ下記まで。入会案内を送ってくれるよ。

〒227 神奈川県横浜市緑区市ヶ尾町1-59-20 稲沢方JOY STICK編集部。

S.O.V.C.が毎月発行している会誌JOY STICKの表紙（12号）

アウトランキャンペーン

体感ゲーム第4弾、アウトランのゲーム大会が10月20日(月)、新宿ステーションスクエアで午後1時から行われるぞ。優勝者にはすばらしい賞品が、集まってくれた人全員にはアウトラン攻略マニュアルがプレゼントされる。

ジョイジョイテレフォンで最新情報をキャッチしろ!!

ダイヤルを回せば、「ハーイ！ちょう子お姉さんよ」っと元気な声ではじまるテレフォンサービス、ジョイジョイテレフォンを知っているかな。新作や㊙ウラ技情報が聞けるぞ。録音されたテープの声だからキミの名前は名乗らなくてもOKだ(当たりまえだっつーの)。

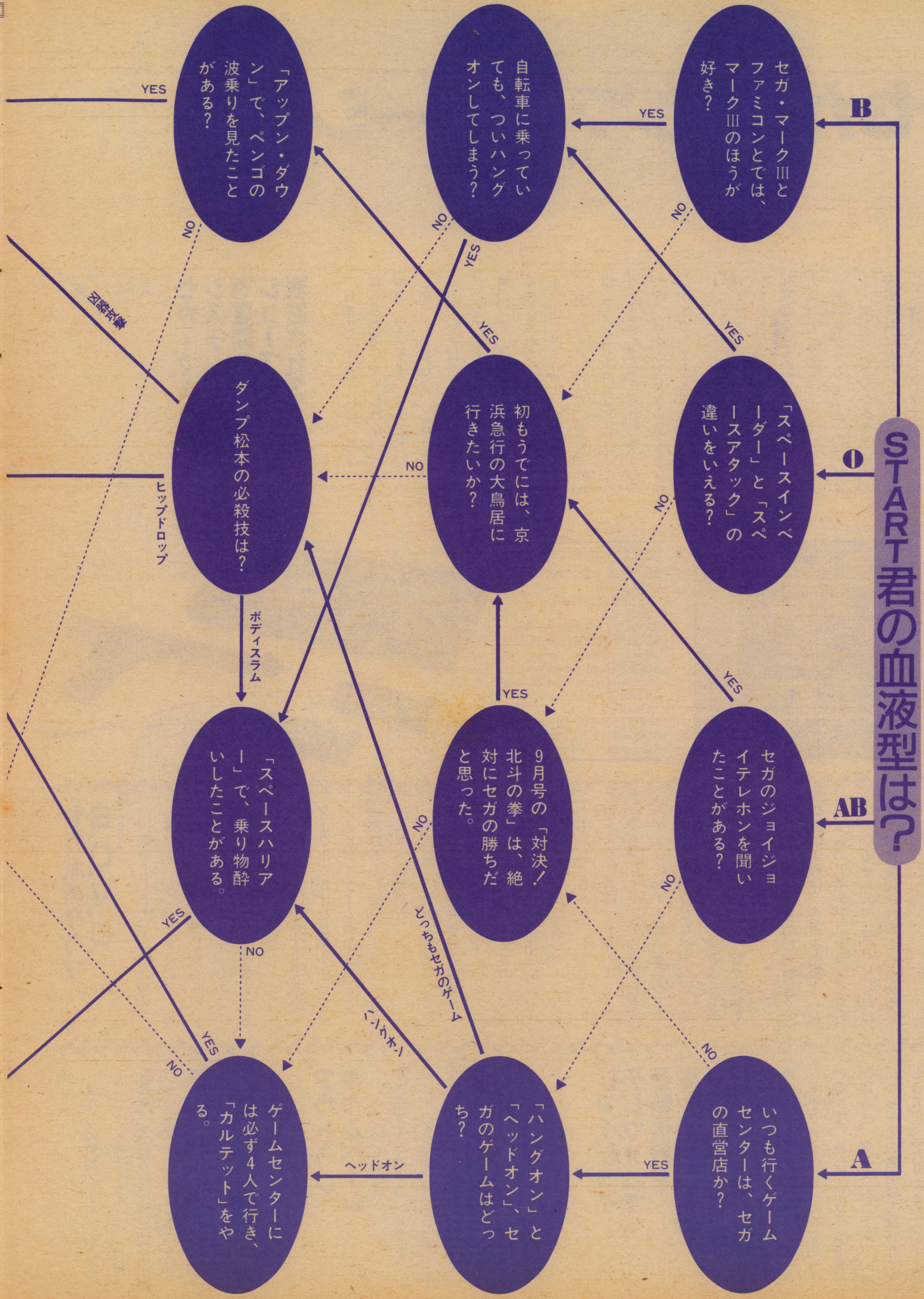
TEL東京03-236-2999
大阪06-333-8181

ファンレターのあて先 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス TOY事業部 ちょう子お姉さん。

キミはどのタイプ？ セガ度判定テスト

自称プロゲーマーのキミも、隠れセガファンのキミも、みんな寄っといで。つい最近マークIIIを買ったばかりの㊥が、キミのセガ度を大胆にも判定しちゃうよ〜ん。

●構成／氷水芋吉　ILLUST／T・SATO



歌手の石野陽子のファンか？

「となりのゲームは、もうつまらない」と思っているか？

BEEP別冊のセガ本は、当然ながら持っているか？

「アクションファイター」は、ビデオ版もマークIII版もキワメた？

なに？ BEEP別冊のセガ本を持ってない!? 480円持って本屋に行こう。

マークIIIとMSXの、ジョイスティック端子のちがいがわかる？

「ファンタジーゾーン」と映画「スターウォーズ」の共通点がわかる？

今月号のBEEPは、最高だと思うか？

YES　NO　問題の意味がわからない

熱血的セガマニア

キミは、誰が何といおうと、熱血的なセガファンに間違いない。「ファミコンがなんだ！ オレはセガが大好きだ、まいったか!!」などと叫びながら、有意義な青春の日々を送ってほしい。

理論的セガファン

キミは、たしかにセガのファンにちがいない。しかし、だからといって盲信的にセガを賛美したりせず、欠点も的確に述べるだけの冷静さも持っているのがキミのいいところ。その知性を武器に、ゲームだけでなく勉強もがんばろう。

フツーのゲーム小僧

キミは、ごくフツーのゲーム少年だ。ファミコンもやれば、マークIIIもやる。ナムコもやれば、セガもやる。あとは、文章の腕さえ磨けば、キミも明日からBEEPのライター！ 第2のモヘップと呼ばれる日も遠くない……ン？

お調子モン的セガファン

ファミコンブームのときにはファミコンを買い、セガが流行しそうならマークIIIを買う。よくいえば流行に敏感、悪くいえばお調子モンのキミは、このまま行けば、そこそこには出世できるだろう!?

単なるヒネクレ者

キミねえ、せっかくBEEPが特集を組んでいるのに、興醒めするような答え方をするんじゃないよ。……それともこれは、BEEPに対する屈折した愛情表現なのかな？ いずれにしろ、キミは単なるヒネクレ者、世間の目に負けず、強く生きてくれ！

特別企画

ソノシートに針を落とせば
なぜかハートがあつくなる!!

セガ・ゲームミュージック

音楽を聴くまえに！ ☆ソノシート使用上の注意

1．レコードにホコリが付いていたり、針が磨耗していたりしますと、針トビを起こしたり、音溝を傷めますのでご注意ください。
2．高温の場所に置いたり、傾けて置いたり、積み重ねたりしますと、反りを生じることがありますので、ご注意ください。
3．プレイヤーのオートリターンスイッチを手動に切りかえてかけてください。

ノリのイイ体感ビデオゲーム、スペースハリアー、ハング・オンから４人プレイのカルテット、マークIIIで人気のファンタジーゾーンまで、セガ・ゲームミュージックがソノシートになった。もちろんステレオサウンドだからビデオゲームの迫力がそのままだ。

日ごろ、ゲームセンターではほかのゲームの音で１つのＶＧＭ（ビデオゲームミュージック）をじっくりと聴くことはできない。ゲームをプレイしていつも思うことだ。なんとかして、このすばらしいゲームサウンドを落ちついて聴いてみたい。

そんな思いがかなって、このソノシートがついたのです。すばらしい、セガ・ゲームミュージックを心ゆくまで楽しんでください。

作曲者の解説

スペースハリアー by H・M

♬メインテーマ

初めてこの曲がゲームに入ったとき、Ｏｈ！ というどよめきがあった。はっきりいって感動ものだった。重くたれこめた冬の空を吹き飛ばすように、そこにひとすじの光が放たれた。それを耳にする人々の目は希望にあふれ、力はみなぎり、躍動するビートはまさしく天の声だった……。なんてね。

♬ホワイトサマー

感動的かつ劇的に、そのうえ壮大でお涙ちょうだいのエンディングにしようと作った曲です。だからこの曲は、片手にハンカチをにぎりしめて聞かなくちゃダメ！ってなことはありません。

カルテット by K・H

♬ステージ１・10

へーイ！ オレの名前はファンキーK・Hだ。いつもはパソコンの音作ってるんだけど「アーケードの音もやってみるか」というんで作ったのがカルテットなのさ。

ソノシート、もう聴いたかい？ ゴキゲンなファンキーラップが入ってただろう。オイラみたいにファンキーな曲が作りたいなら、ジャクソン一家のLP聴くといいぜ。これからも黒人のノリで曲を作っていくから、ヨロシク頼むぜ！ ベイビー。

ハング・オン by H・M

♬メインテーマ

この曲は私のデビュー曲なのだ。あのころ自分はまだプログラマーだった。ちょっとしたきっかけでたのまれ、ホイホイと作ってしまった。それ以来、私はゲームミュージックの道へ入っていくことになったのだ。へへ〜〜〜んだ！

ファンタジーゾーン by H・M

♬オパオパ

初めは１曲ということだったのに、いつのまにか各シーンごとに曲を変えようぜ、なんて話になって結局10曲以上作ってしまった。自分ではどれも気に入っている。

♬やだよ

この曲を聴いたプログラマーが『やだよ』っていってるみたいだね」。といったひとことで、安易に曲名が決まった。おまけにこの曲には歌詞があるのだ。爆風スランプが歌ったら様になったりして!?

【歌詞】

♬※やだよ　やだよ　いやだよ
かおもみたくないよー
やだよ　やだよ　いやだよ
おまえなんかきらいなんだよ
やだよ　やだよ　いやだよ
ちかづかないでくれー※

（※は繰り返し）

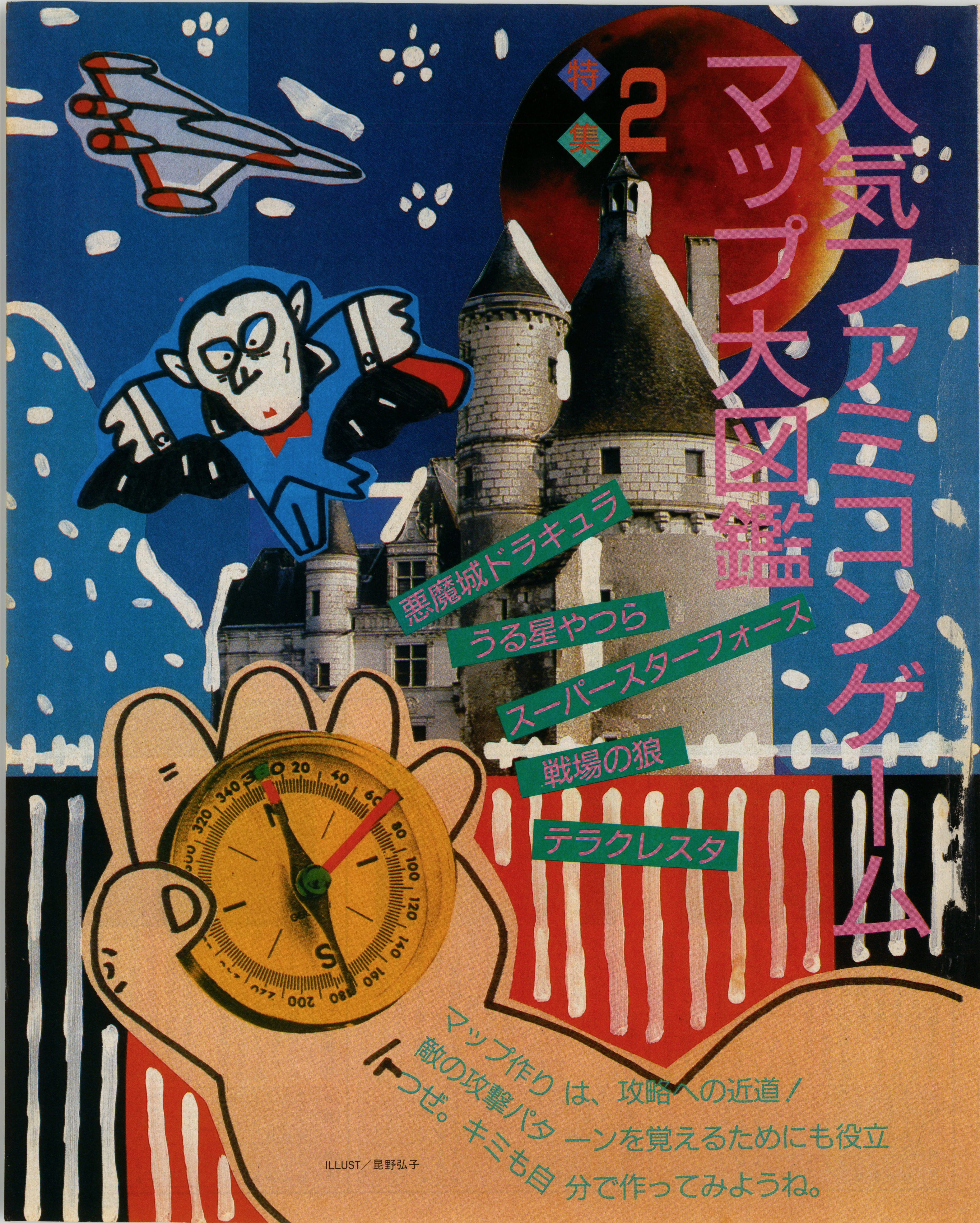
♬ビクトリーウエイ

このゲームもバラードで締めるパターンになってしまった。しかし、はっきりいって、私はこのパターンが大好きだ。好きなものは正しい。それでいいじゃないか。

特集2

人気ファミコンゲームマップ大図鑑

- 悪魔城ドラキュラ
- うる星やつら
- スーパースターフォース
- 戦場の狼
- テラクレスタ



マップ作りは、攻略への近道！敵の攻撃パターンを覚えるためにも役立つぜ。キミも自分で作ってみようね。

ILLUST／昆野弘子

最新ファミコンゲームお買い得情報

評価は5段階、異議はあると思うけど、なにとぞご容赦を！

戦場の狼

カプコン（5,500円）

ビデオ版に似せて作られているものの、ファミコンではこれが精いっぱい。しかし、ビデオ版にはなかったアイテムや、地下シェルターはファミコンならではの味を出している。

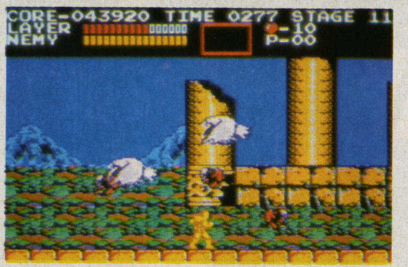
それからステージ数も多く（ビデオ版より）、エンディングもある。どうしても、ビデオゲームを100として見てしまうから、正当な評価は難しくなってしまう。

総合評価はちょっとカライけど、個人的には十分楽しめたゲームだ。（評●座☆手森）

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★
操作性	★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★

悪魔城ドラキュラ

コナミ（2,980円）



ゲーム内容は、次ページ以降を見ていただきたいが、1人のゲーマーとしていわせてもらう。部屋にあるロウソクを壊してアイテムを出現させるというのは、ちょっと安易ではないか。あとグラフィックに力を入れすぎたのか、ラウンド数が少ない。ゴエモンの反動かもしれないが、もうすこし、長く楽しめるものにしてほしかった。

さすがコナミと思うのはゲームバランス。アイテムの使い方、操作などはすばらしい仕上がりだ。（評●たこぴー）

お買い得度	
キャラクター	★★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★★★
操作性	★★★
サウンド	★★★★★
ゲームバランス	★★★★
総合評価	★★★★

うる星やつら

ジャレコ（4,900円）

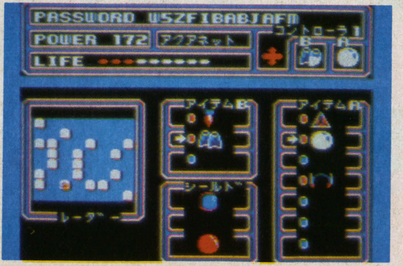
アニメキャラクターということを差し引くと、ごくフツーのゲームかもしれない。問題点は、スピードとグラフィックだろう。敵が増えると、遅くなってしまうのはちょっと……。グラフィックは、キャラの中に似ていないものがいくつかあるところ。原作が原作だけにクレームがけっこうつくだろうね。

でも、カワイイラムちゃんが、画面いっぱいに飛びまわる姿は、ファンならずともウケると思うよ。みんなで雰囲気を楽しもう。（評●久美）

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★
グラフィック	★★★
操作性	★★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★
総合評価	★★★

スペースハンター

コトブキシステム（4,900円）



戦闘用女性アンドロイドを操って、クフの星に隠れている敵を退治する。セレクトで取った武器は使用も可。ロールプレイングの要素もある。

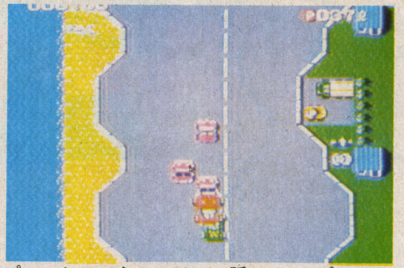
基本的には〝メトロイド〟タイプのアクションゲーム。画面は、半分をメーター類に使うなど工夫が見えるが、その分画面が小さく、操作性が悪い。スクロールが切り替え式なのも問題が多い。

アイデアの要素は、それぞれいいものがあるけど、それが生かされてないのがとても残念だ。（評●茅野晴寿）

お買い得度	
キャラクター	★★★★
スピード	★★★
グラフィック	★★★
操作性	★★
サウンド	★★
ゲームバランス	★★
総合評価	★★

バギーポッパー

データイースト（4,900円）



縦スクロールのカーチェイス・アクションゲーム。全16ステージを、体当たりとジャンプ攻撃で彼女を助け出すのだ。

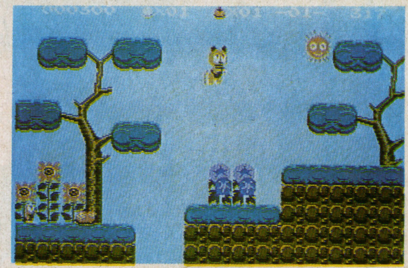
昔懐かしい、ビデオゲームからの移植版。苦言を呈せば、隠れキャラ（飛ぶ物体）にはウンザリ。最近のパターンだけど、出し方や出現のしかたに何の必然性もない。ないほうがマシかもしれない。単純にアクションにしたほうがよかったのでは？

でもボクは、こういうシンプルなゲームが好きだけどね。（評●モアイ）

お買い得度	
キャラクター	★★
スピード	★★★
グラフィック	★★
操作性	★★★
サウンド	★★★
ゲームバランス	★★★
総合評価	★★★

子猫物語

ポニー（2,980円）



茶色のトラネコ〝チャトラン〟を操り、野山を跳びまわるアクションゲーム。映画では、チャトランがいろいろな動物と出会い、成長し、シロ子とめぐりあうはずなのだが……実際のゲームは映画と趣きの違ったものとなってしまった。

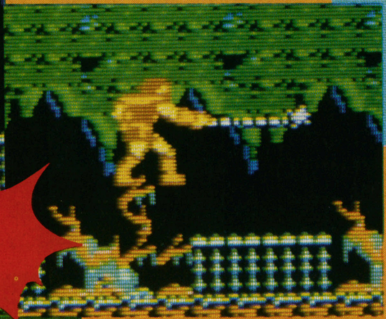
敵キャラの動きも単純だし、やっていてシラけてしまうのだ。しかし、タイアップものとしてはよいほうだろうか。話のネタとして買うには、おもしろいかもしれないよ。（評●杉作）

お買い得度	
キャラクター	★★★
スピード	★★
グラフィック	★★
操作性	★★
サウンド	★
ゲームバランス	★★
総合評価	★★

悪魔城ドラキュラ

©コナミ1986

◀ノーマル・Ver. 1



▼スペシャル・Ver. 2

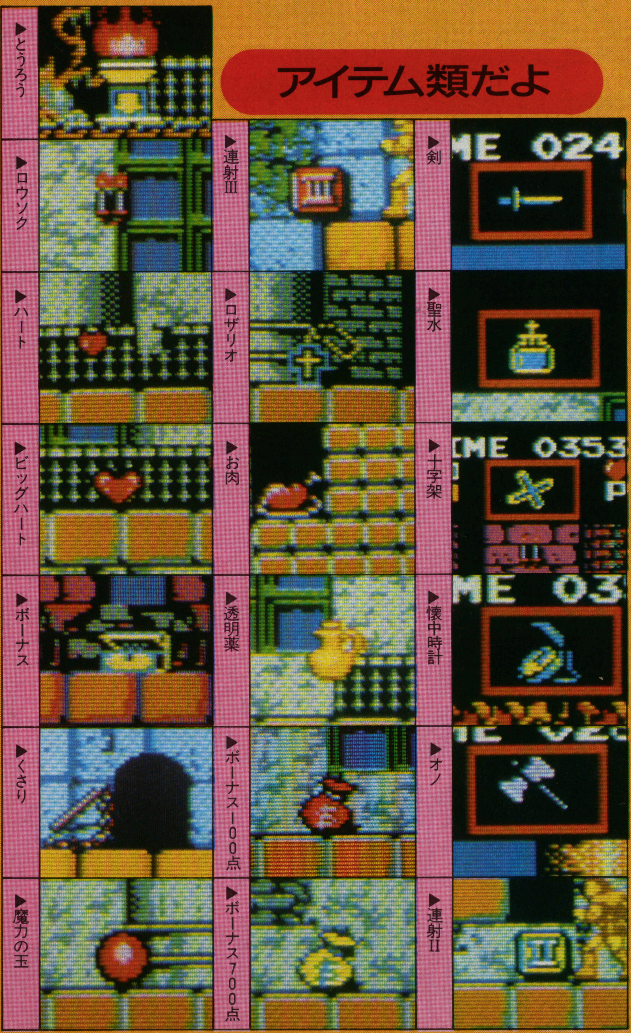
2段階パワーアップするんだぜ!

▶スーパー・Ver.3

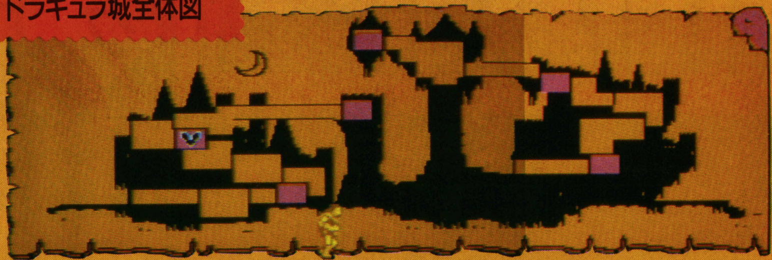
先月の緊急レポートに引き続き、今月は徹底分析だ。じっくり読もう。

文／たこぴー　　コナミ　ディスク

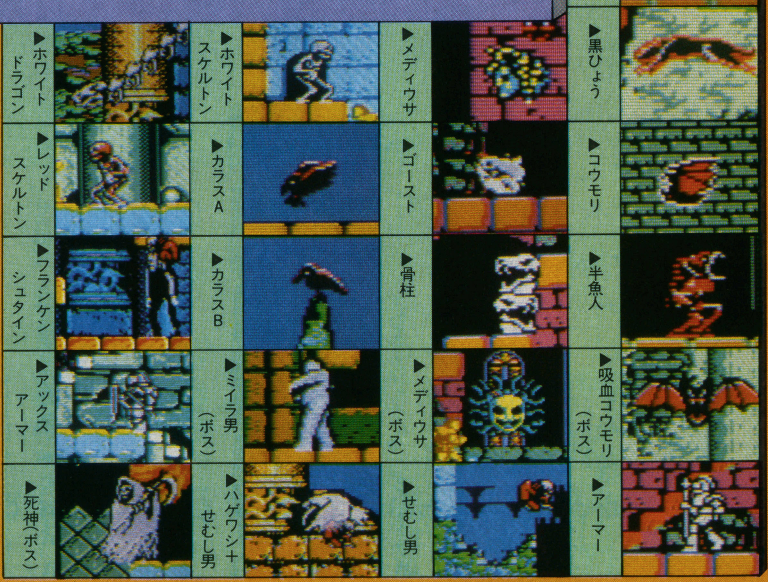
アイテム類だよ



ドラキュラ城全体図

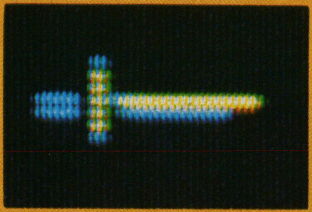


おそろしい敵キャラ



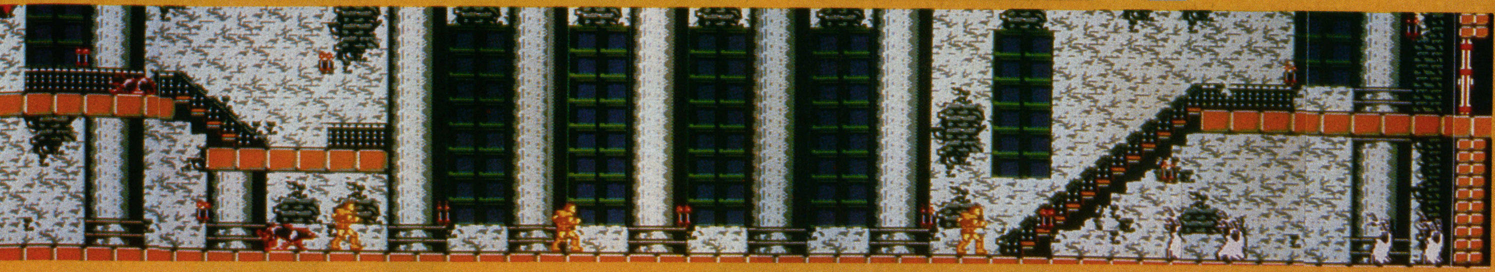
▲ゾンビ

▲黒ひょう

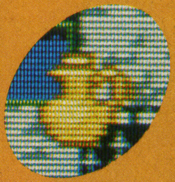


▲剣

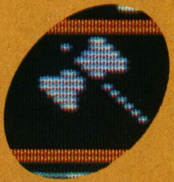
ステージ1キャラ



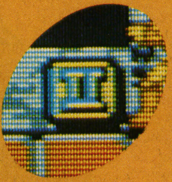
ステージ3キャラ



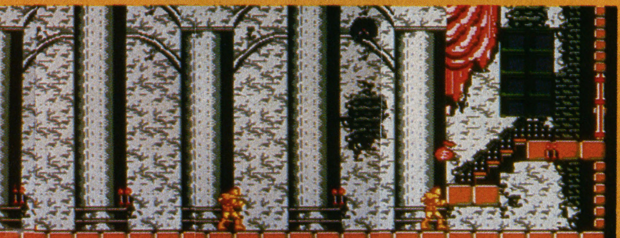
▲透明薬



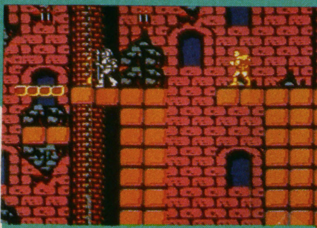
▲オノ

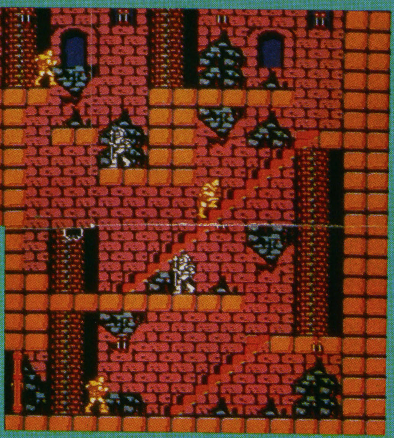


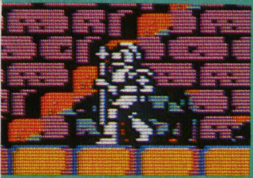
▲連射II



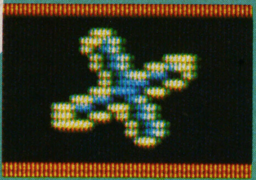
ブロック2







▲アーマー



▲十字架

ステージ4キャラ

ステージ 4

狭くてうす暗い部屋から始まるステージ4。うろついているアーマーを倒して、ひとまず上へ行こう。スペシャルボーナスの出し方は、秘密！

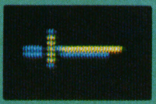
のぼりきったら左へ左へ。とちゅうで十字架が出るが、これは取ったほうが楽だぞー。動く橋はかんたん。楽な気持ちでジャンプすればだいじょうぶ。

ステージ 5

いきなりメディウサがふわふわ飛んでくる。動きは単純だけど、惑わされやすい。ジャンプのみでいこう。剣とスペシャルボーナスは中ほどで出る。上へのぼったらしゃがんでメディウサをよけよう。難しいところなので何回もプレイして慣れよう。右はじのあるところには、のどから手が出るほど欲しい物が！　とびらをぬけて次へ。

ステージ5キャラ

▲お肉

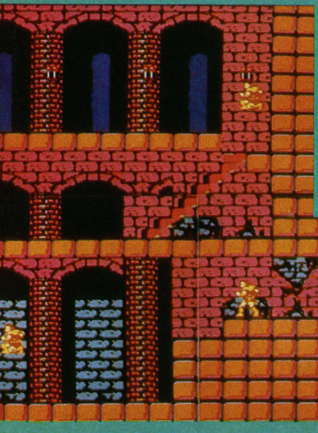


▲剣

ステージ 6

初めから、ビックリするようなものが‼（そうでもないかな!?）上下に動くトラップは、動きこそ単純だが、ふれると一発でアウト。

タイミングよくかけぬけよう。骨柱は、必要以上に耐久力がある。ひるまずにうち続けよう。おっと、連射アイテムがわざとらしいところに。ボスのメディウサは十字架が一番いいと思う。武器がなくてもしゃがんでムチをうち続ければ勝てる。魔力の玉を取ってステージ7へ。



▲アーマー

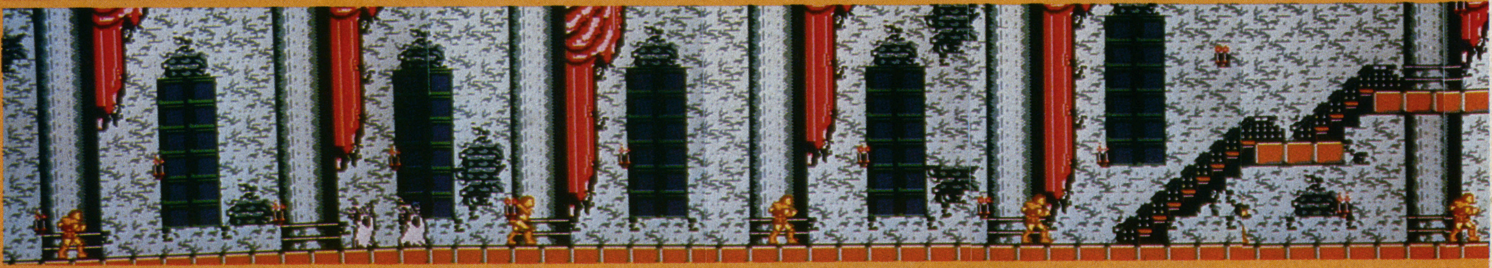
▲メディウサ

ステージ5キャラ

ブロック1

ステージ 1

とうろうとロウソクをこわして、ムチのアイテム、ハートを取ろう。ゾンビは向かってくるだけなので難しくないが、黒ひょうは手強い。武器「剣」が出る。取るか取らないかは君しだいだ。

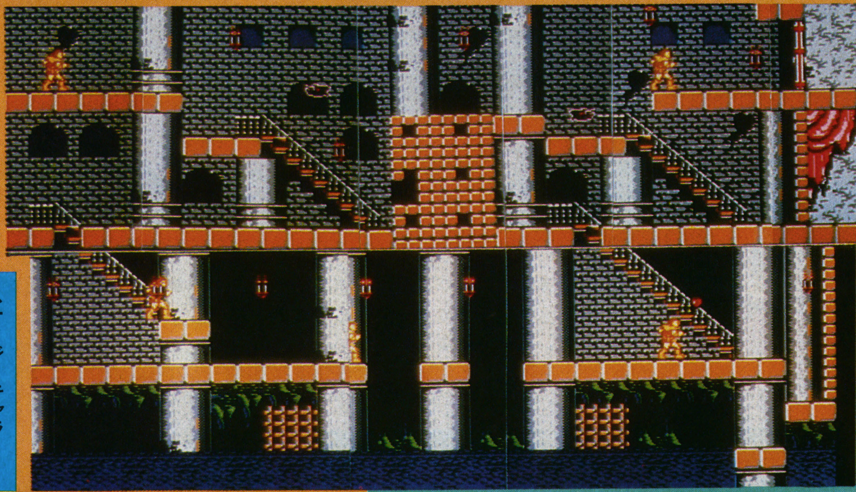


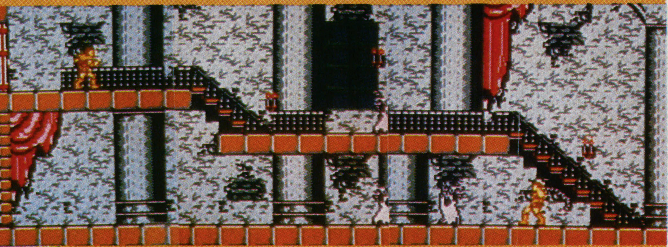
ステージ 2

道順を、マップを見ながら確かめよう。上のフロアにはとってもおいしいもの……っと教えない。下のフロアは半魚人が水中から飛び出してくるぞ。びっくりするなよ。火をはくので注意。わざとらしいところにスペシャルボーナスがっ!! のぼり続けて上のフロアのとびらに着けばクリアだ。懐中時計が出ることも付け加えておこう。危なくなったらケチケチせずに使おう。有効なアイテムだ。

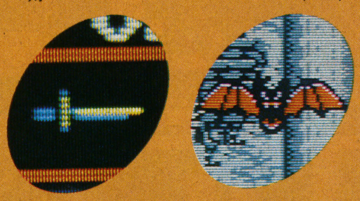
ステージ 3

初めのほうで透明薬とオノが出る。ぜひ取ろう。ボスは吸血コウモリ。特定の場所からタイミングよくオノを投げれば楽勝。そのぶんハートはたくさん取っているだろうね。おっと連射アイテムが思わぬところに！ これを取ればかなり楽に戦える。ディスクをB面にして次のブロックへ……。



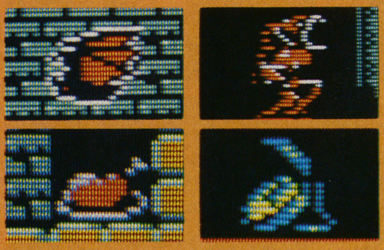


ステージ3キャラ

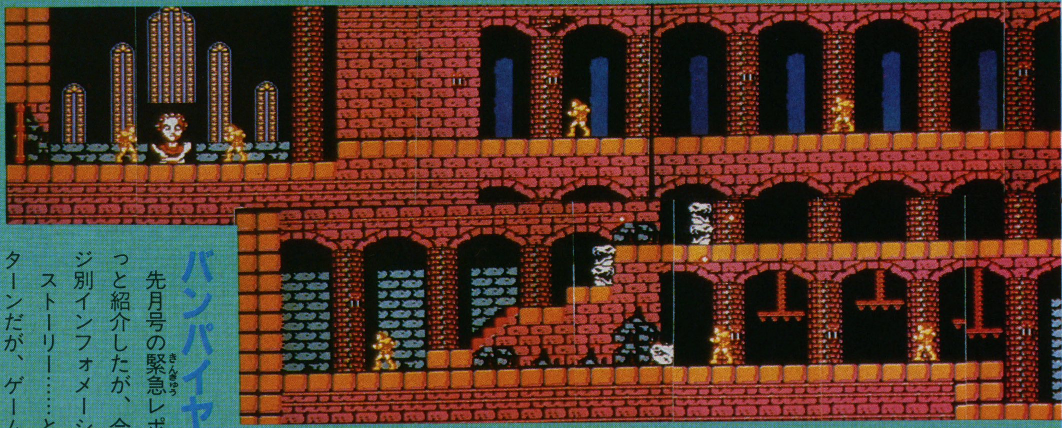


▼剣　▼吸血コウモリ(ボス)

ステージ2キャラ



▼コウモリ　▼半魚人　▲お肉　▲懐中時計



バンパイヤ・キラー

先月号の緊急レポートでほんのちょっと紹介したが、今回はマップ＋ステージ別インフォメーションをしてみよう。ストーリー……といくのがいつものパターンだが、ゲーム内容をいちはやくみんなに見せたいので、今回はパス（それでもストーリーを知りたい人は、先月号のBEEPを見るか、今すぐゲームディスクを買ってしまおう!!）。

プレイヤーは"バンパイヤ・キラー"、シモン・ベルモンドとなって、悪魔の城の最上階に巣喰う魔王"ドラキュラ"を目指す。でもそこまでの道のりには、数々のモンスターがプレイヤーの行く手をはばんでいる。

▼お肉　▲連射III　▼ゴースト　▲骨柱　▼メディウサ　▲メディウサ(ボス)

ステージ6キャラ

コントロールは、✚ボタンで上下左右それぞれへの移動（階段の上り、下りの操作にも使用）、Aボタンでジャンプ、Bボタンでムチによる攻撃ができる。プレイヤーは、このほかにもロウソクや敵を倒すことによって、パワーアップアイテムやいろいろな武器を手に入れることもできる。一つずつ紹介してみよう。

アイテムを使いこなせ！

●ムチのアイテム
プレイヤーは最初から持っているムチを、アイテムを取ることによってパワーアップさせることができる。レベルは次のとおり。

レベル1　プレイヤーが最初から持っているムチ。あまり長くないので、かなり苦しい。

レベル2　一つ取るとこれになる。長さが伸びて鎖状のものになる。一より長く届くが中途半端な長さ。

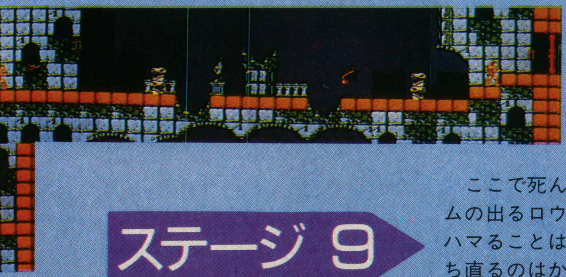
レベル3　さらにもう一つ取ると、この最長ムチになる。4ブロック先まで届くぞ。つねにこのムチで戦いたい。

ゲームスタートのとき最初に出るアイテムはこれなので、ほとんどの所でレベル2以上のムチで戦うことができる（覚えておこう）。

他にプレイヤーを助ける5つの武器アイテムがある。これもムチと同じで、ロウソクや敵をムチで打つことによって出現。

剣　敵を貫かないが、速く飛ぶ。

十字架　スピードは遅いが敵を貫き、ブーメランのように戻る。



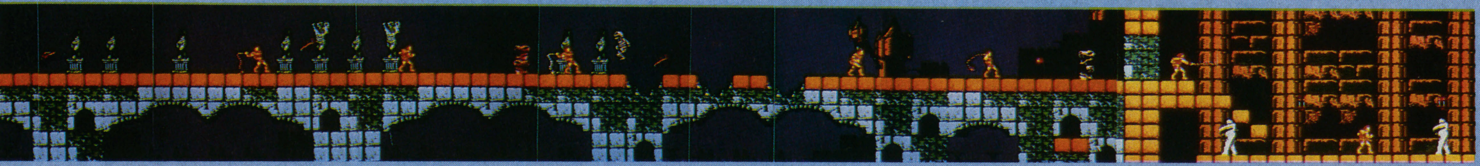
ステージ9キャラ

▼カラスA　▼骨柱　▼連射II
▲ホワイトスケルトン　▲カラスB　▲ミイラ男　▲お肉

ステージ 9

ここで死んでしまうと、アイテムの出るロウソクが異常に少なく、ハマることは確実！　ここから立ち直るのはかなりのプレイヤーでも難しい。ミイラ男は剣か十字架がよいと思う。すごいところに連射アイテムが……と、おいしいものが隠されているよ。

2人のミイラ男を倒せば、全画面中の半分はクリアしたも同然。

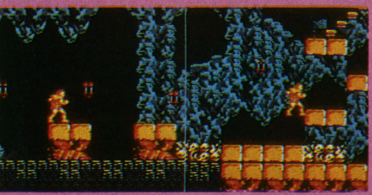


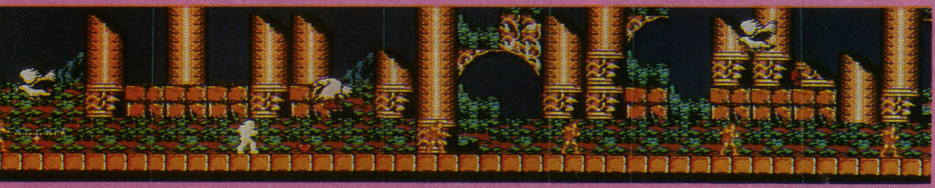
ブロック 4

さらに敵が強くなっていくこの面は、プレイヤーがいきなり落ちこちるシーンから始まる。地下の洞窟には半魚人が登場！　地下を抜けて上へあがると城の中庭のような広いところに出る。ここでキミは、ハゲワシとそれにつかまったせむし男の奇妙なコンビネーション攻撃を見るだろう。その先のホワイトドラゴンは難しいぞ。最後に待ち構える身長2mを超す怪物とは!?

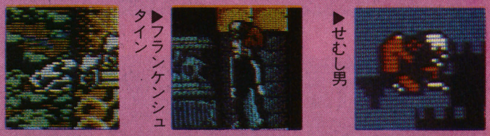
▲半魚人　▲カラスA　▲カラスB

ステージ10キャラ

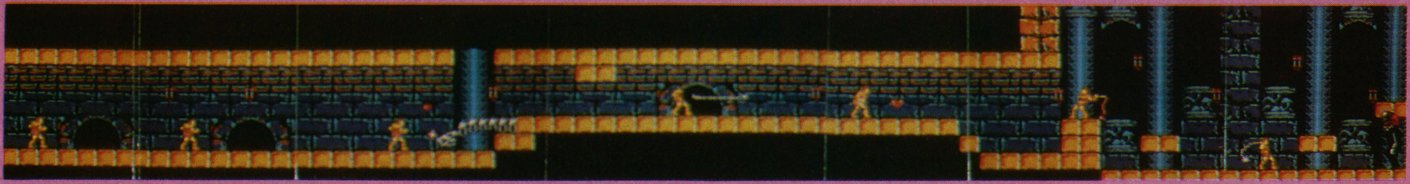




ステージ12キャラ



▶ホワイトドラゴン　▶フランケンシュタイン　▶せむし男



懐中時計　タイマーストップで、ごく短い時間、敵を停止させる。

聖水　小さい弧を描いて飛び、フロアに着いたり敵に当たったりすると爆発し、敵を巻き込んで倒す。

オノ　大きい弧を描き、フロアに落ちるまで貫通性がある。

ただし、これらは手に入れたらすぐに使えるわけでなく、プレイヤーの取ったハートの数だけ、しかもその消費量が違うので注意。こまめにハートをせこせこためるのが、うまいプレイヤーへの第一歩なのだ。

スペシャルアイテムもあるぞ！

基本のアイテムは以上だが、ほかにスペシャルアイテムもあるんだぞ。それでは順に紹介していこう（出し方は、例のごとく物を壊したりモンスターを倒せばよいが、なかには例外もあるかもしれない……）。

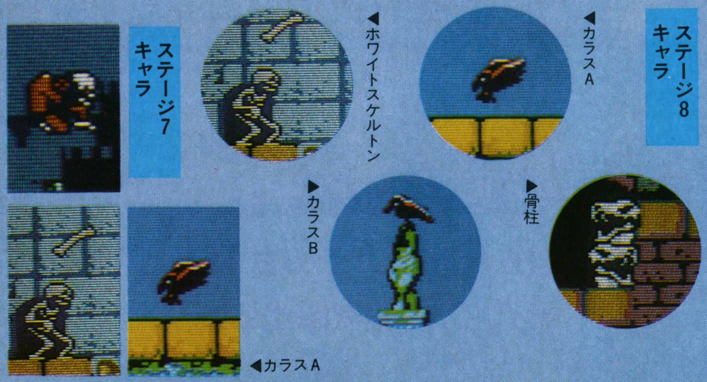
連射アイテム、II、III
いつもなら単発の自分の武器アイテムを2連射、3連射にすることができる。ただし、IIIはめったに出ない。

ロザリオ
聖なる十字架のパワーで、画面上のすべての敵を消滅させる。

透明薬
これを取ると数秒間、自分が無敵となり、敵にふれてもOK！　ただし、鬼のように時間が短いので注意。

お肉
最重要アイテム!?　これを取る

ブロック 3

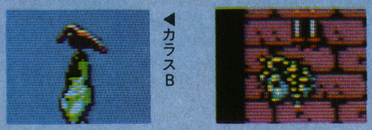

ステージ7キャラ
▶せむし男
▶ホワイトスケルトン
▶ホワイトスケルトン
▶カラスB
◀カラスA

ステージ8キャラ
▶カラスA
▶骨柱

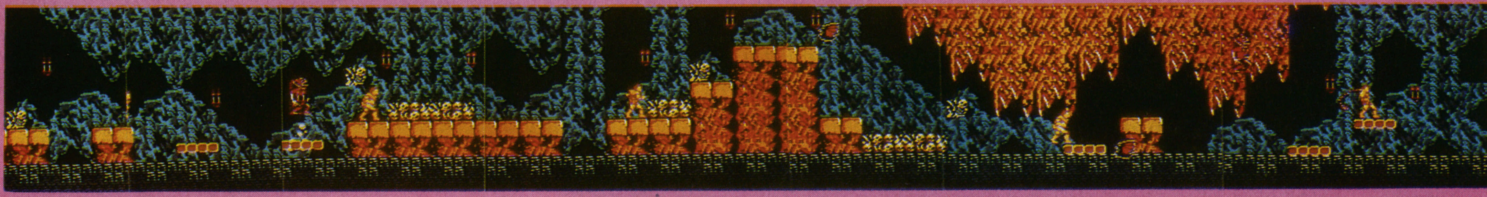
ステージ 8

骨柱はかなりの強敵だ。その強さは2面で思い知らされているはず。そのすばらしい攻撃にキミは〝サギ〟の2文字を思い浮かべるだろう。途中のホワイトスケルトンはキャラ引き寄せパターンを使う。ヤツはプレイヤーが右に行くと右に、左に行くと左に追いかけてくる。これを利用して、左に行くと見せかけて、すぐに振り向き、寄ってきたところをすかさずHIT！ さらに上へ進もう！

今までの重苦しい音楽に代わって、いきなりノリのいい音楽の3面。その音楽とはうらはらにゲームレベルは鬼のように上がる。左はじまでいくあいだに3匹のせむし男と出会うが、ノーダメージで抜けられるかな!? 階段でうろちょろしているホワイトスケルトンは強敵だ。上へ行くと、いきなり飛びかかってくるカラス、メディウサなど強敵が息つく暇もなく続々と出現してくる。でも、まだ序の口だぞ。

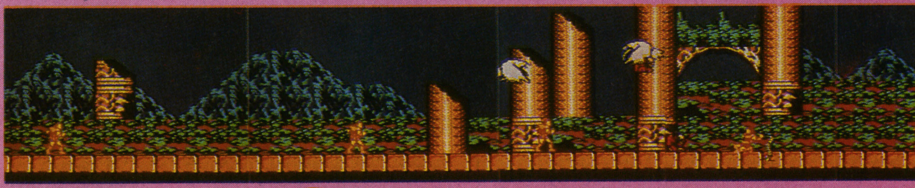

▶カラスB
▶メディウサ

ステージ 7

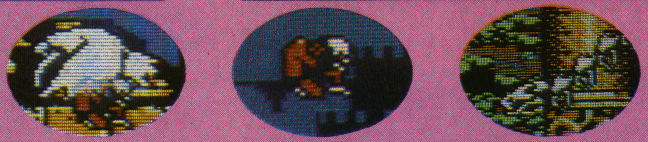


ステージ 10

ステージ 11



ステージ11キャラ


▲ハゲワシ　▲せむし男　▲ホワイトドラゴン

ステージ 12

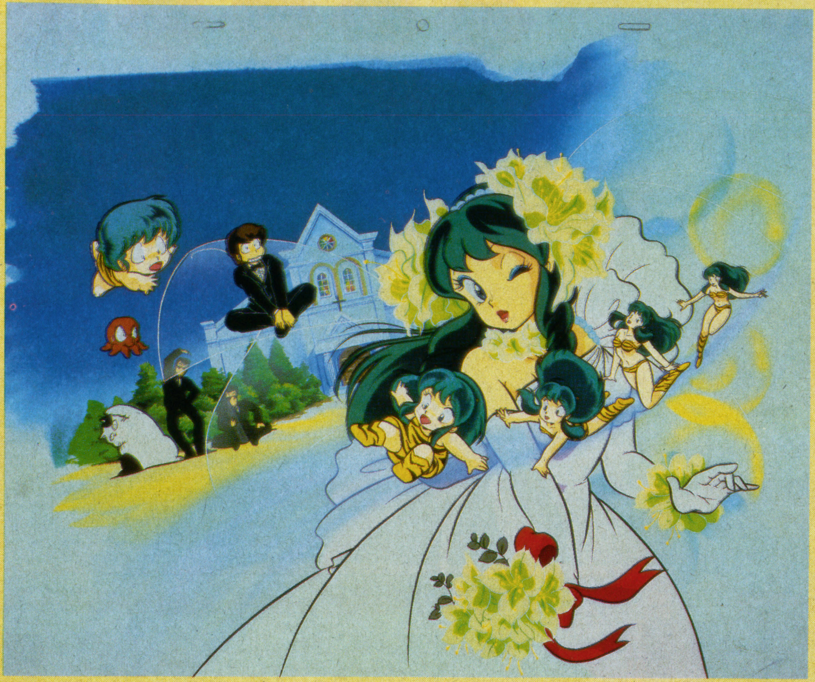
と、ライフが一定数戻る。
とまあ、ひととおりはこんなところかな。
スタート時のデモンストレーションはすばらしい。空飛ぶコウモリが異常にリアルだ。さあ、ドラキュラのいる最上階を目指してレッツ・ゴー！

余韻を楽しみながら……

新生コナミ（ロゴが変わったんだよ～ん）が贈る、初のゲーム。しかもディスクゲームときたからには、ファンならずともコレクションしておきたいソフトである。各シーンのグラフィックは一見の価値あり！ 武器の使い方も、それぞれの場面に応じて、コナミらしい仕上がりとなっている。

ただ少し、ステージ数が少ないのでは……。しかしそこはコナミ。ゲーム内容で、うまくその点が出ないようにごまか……いや違ったまとめているぞ。第一弾のディスクゲームとしては、いいできだと思う。

今月は、ブロック1、2、3、と4の軽い紹介をしたけど、来月はブロック4、5、6の各セクションを深～く掘り下げて紹介しよう。お楽しみに。



うる星やつら ラムのウエディングベル

過去へ逆行したラムちゃんは、無事ウエディング ベルを聞けるか？

ジャレコ
文／キャッピー久美

©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ

パラレルワールドを脱出せよ！

ハァーイ♡ひさびさ登場のキャッピー久美です！ 今、いろいろなアニメキャラがファミコンになっているけど、とうとう出たっちゃ！ うる星やつら。気になるストーリーから紹介するよ。

亜空間ベクトル93－Rに発生した時空の歪みが、友引高校をパラレルワールドに巻きこんじゃった。しかもラムちゃんは、電離イオンの反作用で過去へ逆行してしまった！ あなたは、幼稚園児になったラムちゃんを成長させて、あたる君の待つ時代まで、パラレルワールドをワープしなければいけない。そこにあるのは、未来の世界での結婚式。

とても、ファン泣かせのストーリーだよね。それでは花嫁になるために、レッツゴー！

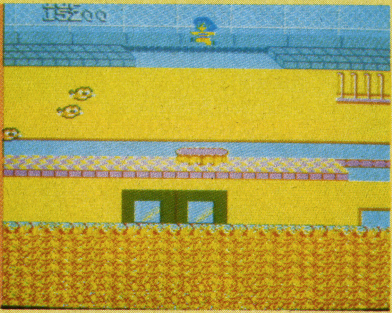
花嫁への道

ラムちゃんの操作法は、Bボタンで電撃、Aボタンでジャンプ（このラムちゃんは空が飛べない）するよ。最初ラムちゃんは、水着を着ていて、敵に攻撃されるとやられる。

でも青い鳥をとると、服を着れるのでもう1回たえられるわけ。

ステージ設定は、幼稚園、小学校、中学校、高校、歌手、花嫁の全6ステージ。花嫁以外のステージは、それぞれの学校やスタジオの屋上まで行って、UFOに乗れば、ステージクリアになるよ。そこでもたついていると、下から炎が上がってくるし、下の階へ落ちたりするとそれだけでアウトになるから注意しよう。

各ステージは階数が決まっていてそれぞれ4、6、8、10、12階建てになっている。下から上の階へ行くには、エスカレーターかトランポリンを使わないといけないし、崩れた床の上を通るときは、ジャンプや、手すりを利用しよう。そのほかに、動く廊下もあるから要注意！ これは、隠されているスイッチを取ってからじゃないと、



元気いっぱい幼稚園児のラムちゃん♡ 早くしないと炎がせまってきちゃう。

エイッ！ タイミングよくUFOに乗って—ステージクリアー！

敵キャラ総登場

動かないよ。

炎が上がってくる時間が、けっこうシビアだから、早め早めに移動しないと、危険！

コツを教えちゃう

それじゃあ、ステージ別にすこし攻略のコツを教えちゃうね。

●幼稚園　カベにクマさんの絵が書いてあって、なかなかカワイイ。このステージは4階しかないから、すぐクリアできるはず。でも、ミコンや松千代が、ワンサカ出てくるから気をつけてね。

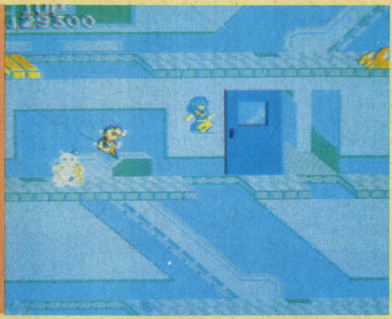
●小学校　まだまだ余裕のステージ。ここで敵キャラのパターンを見切っちゃおう。でも、上からいきなりコタツネコが降ってくるのには、マイッタ。

●中学校　かなり難しくなっている。黒メガネ部隊やカラス天狗といった、矢とか弾を撃ってくるキャラがいるから困ってしまう。お助けキャラを使って、テンポにのってクリアしよう。

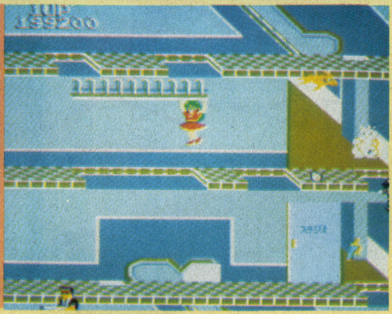
●高校　ム、ムズい。通路もパターン化しているし、敵はいっぱい出てくるし、スイッチはなかなか出てこないし……。さすがメインステージ。ここも、お助けキャラを活用！

●歌手　ボロいスタジオ（あっ、カンケーないか）の中いっぱいに、敵キャラが所せましと襲ってくる。ここはもう、なにもいいません。みんながんばって。久美も応援するから（ぜんぜん攻略になってないよ～エ～ン！）。

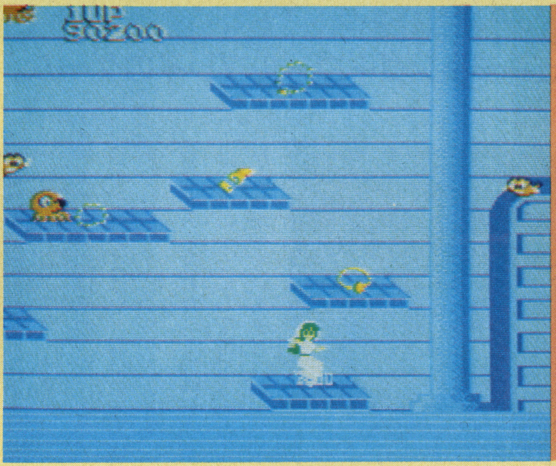
●花嫁　この面は、画面上にあるアイテムを全部とって、早く扉のところに行けばいい。でもこのステージだけは、ブーケを持っているから攻撃ができないの。敵をうまくよけて、早くダーリンのところへ行ってちょうだい！



切れてる床はジャンプで飛びこえちゃえ！　飛び方がカワユイね！



ヨイショ！　手すりにつかまっている間は、攻撃できないよ。



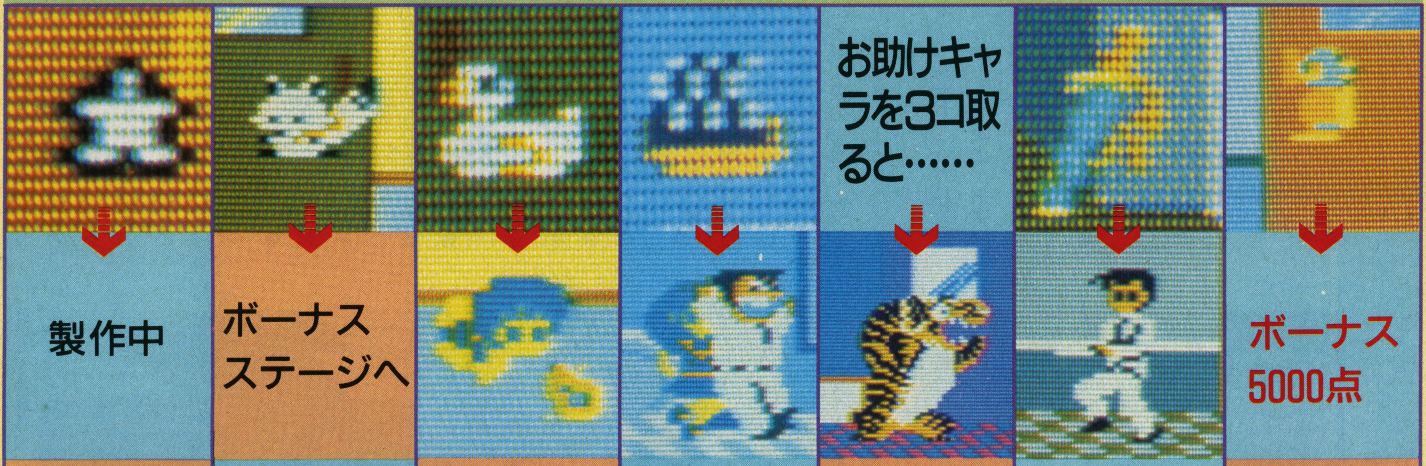
アイテムを全部取って早くダーリンのところに。

久美からひと言

取材したのは、まだ完成バージョンではなかったんだけど、それぞれのキャラにもうすこし手を加えるそうよ。たとえば写真にはないけれど、部屋から部屋へワープしたりとか、ボーナスステージとか、いろいろとつけ加える様子。難易度の変更もあるかも……。

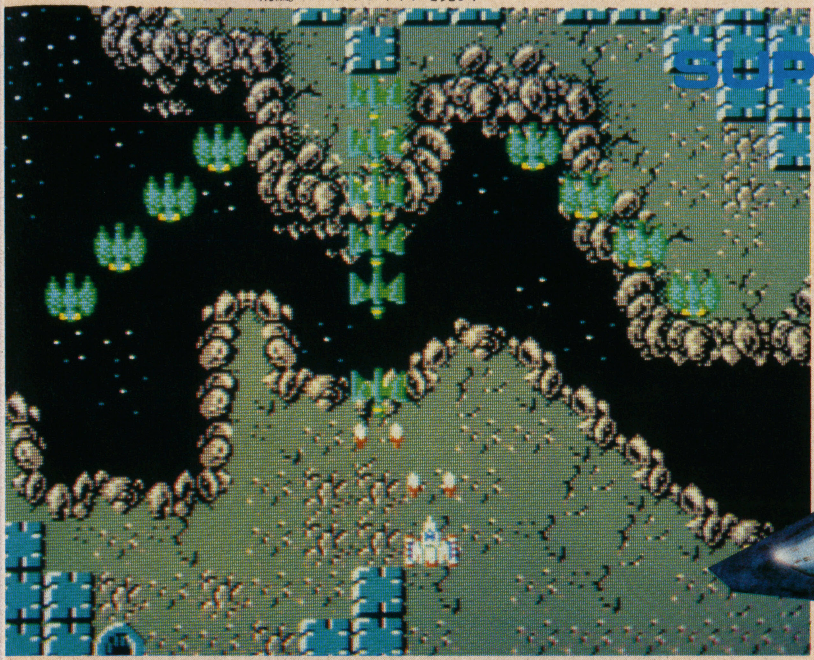
うる星やつらって、個性的なキャラが多いし、ファンも熱狂的だから、どうなるのかシ・ン・パ・イ……だったの。でも、キャラもけっこうカワイイし、グラフィックもBGM（ラムのラブソング）もシブイッ！　バックの色にちょっとメリハリがないような気がするけど、これならアニメファンも、FCファンも、みんなで楽しめるゲームになっていると思うよ。ジャレコさん、次は「めぞん一刻」をよろしくね。それじゃあ、みんなバイバイだっちゃ!!

お助けキャラ対応表

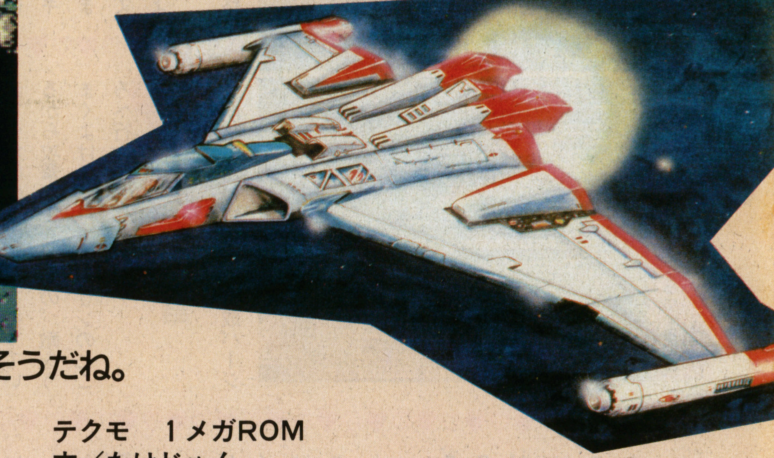


この星を取ると、一定時間ラムが無敵になれる。ラムのまわりにバリアをはるのさ。	純情キツネの、しのぶとのカラミはあまりにも有名!?　取ると、ボーナスステージへ行くことができるよ。	おまるをとると、テンちゃんが出てくる。「ワイにまかしとき！」といわんばかりに、炎をはきまくる。	♨マークを取れば、これまたおなじみの♨マーク（先生）が出てきて、前からの攻撃を防いでくれる。	ホラガイをとると、「ブモー」のかけ声でおなじみのレイが出てきて、大あばれしてくれる。とっても心強い。	この日本刀をとると、二枚目キャラ面堂終太郎が出てきて、前からくる敵をバッタバッタとなぎ倒してくれる。	原作では前半によく出てきた半魚人で、取るとボーナス点が入るよ。

▼さすがスターフォースの続編。このグラフィックを見よ！



SUPER STAR FORCE
時空暦の秘密

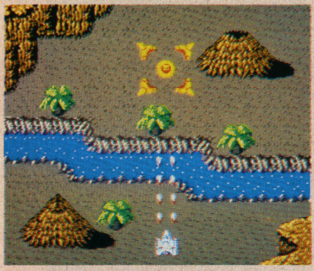


シューティング＋ロールプレイのゲーム。奥が深そうだね。

テクモ　1メガROM
文／たけじゅん

プロローグ

時空暦2010年、暗黒星ゴーデスとの闘いは終わった。だが、ゴーデスの正体や、闘いの原因は、謎のままだった。さらに、時間と空間が入り乱れた、この時空宇宙は、どのようにして形成されたのかもわからないままだった。



▲前方のキャラクターは何だ。早く謎を解明しろ。

DATA OF NEO-FINALSTAR

全長	9.9melc（標準） 12.5melc（ユニット装着時）	最高速度	3.8dalg（標準） 39.6dalg（時空間移動時）
全高	3.9melc	航続距離	5000zelmelc
全幅	7.1melc	動力形式	超時空制御レミオニック推進システム
重量	15.8Hes（標準） 17.2Hes（全装備重量）	武　装	パーサー（連射砲＋ブースター） ツインレーザーユニット

※1melcは約1.6m、1Hesは約1.7t、dalgは時空相対速度、1zelmelcは1000melc

しかし、その謎を解く手がかりは残されていた。それは、時空のどこかに存在するといわれている7つの「時の秘石」を探しだすこと、時空暦0001年の時代に起こった事件を解明することだ。

あなたは、自機ネオファイナルスターに乗り込み「時の秘石」を探しだし、時空暦0001年に起きた何かを解明する旅に、出発するのだ。

現在・過去・未来

スーパースターフォースは、今までにないゲーム要素を取り入れた新しいタイプのゲームなのである。その、新しい要素とは、〝時の流れ〟のことだ。もう少し詳しくいえば、このゲームは、敵を倒して手に入れた時間（得点のかわり）を使って、「時の扉」から自由に時代の間を行き来でき、過去で何かを行えば未来のマップに何らかの変化を与えることができるのだ。

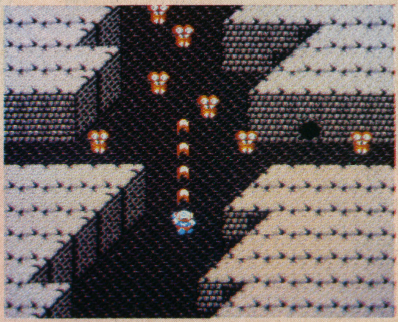
たとえば、過去で1つの基地を破壊したとしよう。次に、未来の同じ場所に来てみると、そこには地下の入口ができていた、なんてこともある。これによって、以前なかったものが出現したり、見えなかったものが、見えたりするのだ。そのため、違う時代へ何回も行かなければならないという作業が必要になってくるのだ。

▲この地上絵は、なにを意味するのか？　時空暦元年も近いぞ。

地上を探索しろ

スーパースターフォースは、シューティングで終止するゲームではない。なんと、自機ネオファイナルスターから降り、パイロットが地上を探索できてしまうのだ。

そこには、キミを殺して今晩のおかずにしようと狙っているやつらもいれば、キミを誘いこむかのようにポッカリたたずんでいる謎の建造物もある。もしかしたら解き明かす何かがあるかもしれない。地下や、地下の地下は、スリルとサスペンスに満ちあふれているのである。

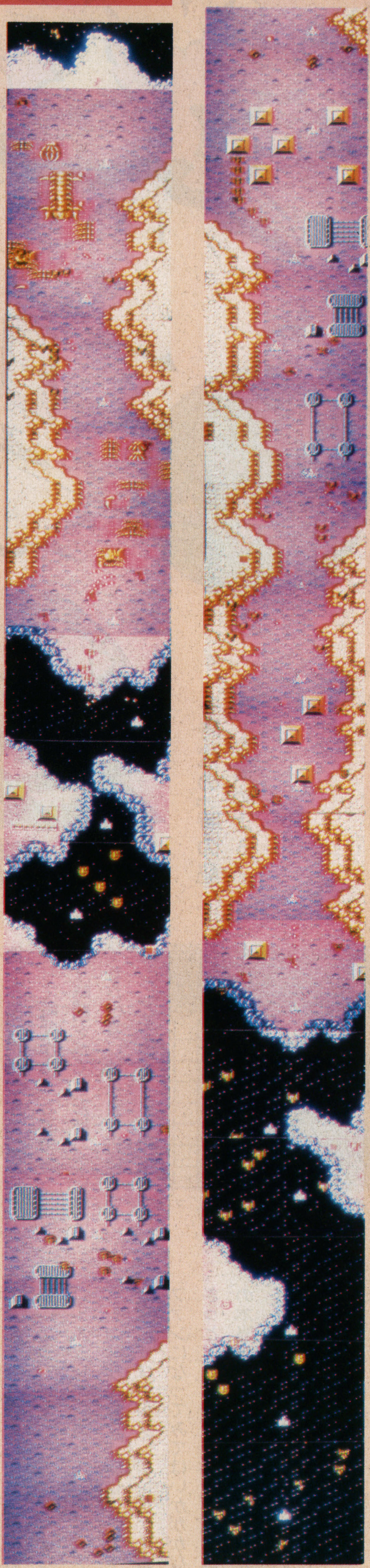


◀地上の敵は手強い。パワーアップしたいね。

時間の商人ノルム

地下には、〝時間の商人ノルム〟というたいへんずるがしこい商人

ステージ1 時空暦2010年

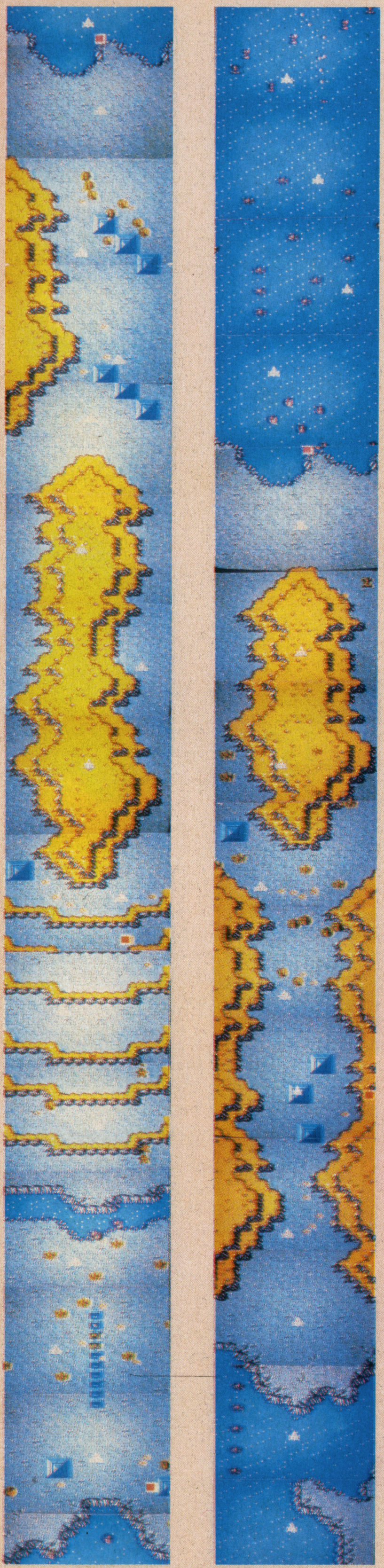


スタート

ステージ2 時空暦1608年

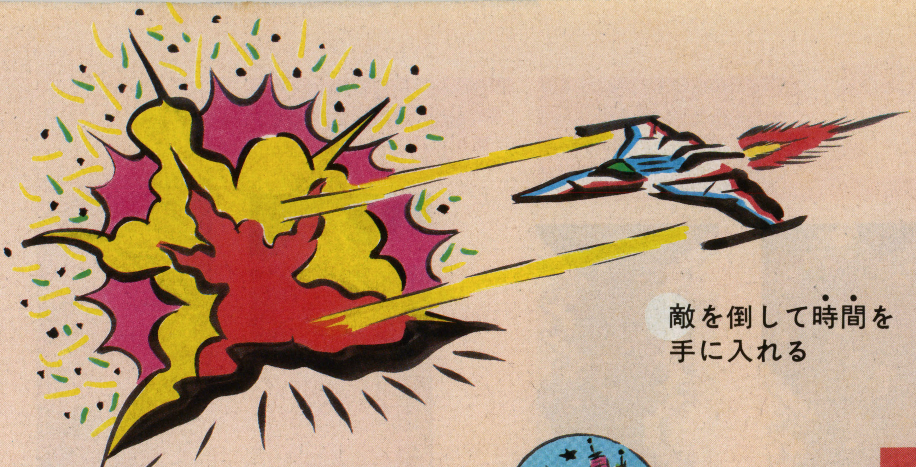
スタート

ステージ3 時空暦1301年

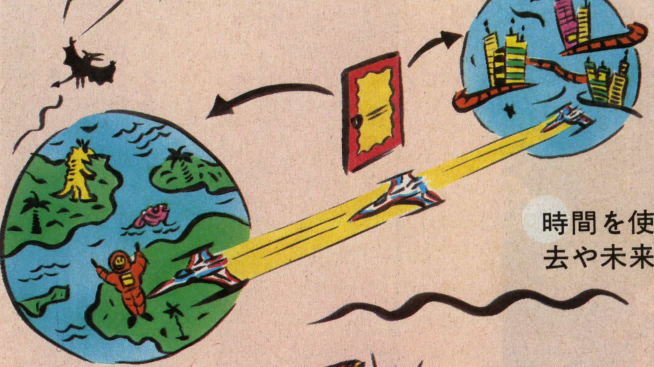


スタート

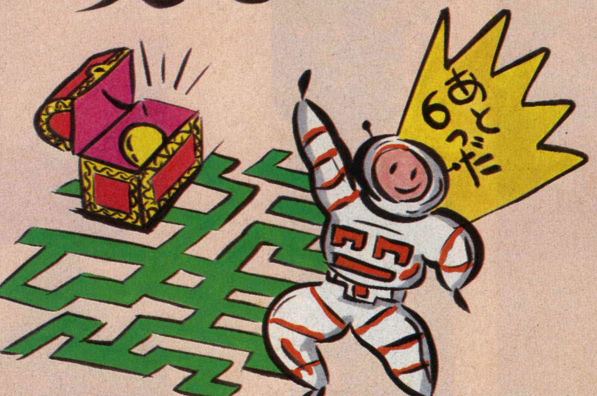
SSF(スーパースターフォース)の基本概念



敵を倒して時間を手に入れる



時間を使って過去や未来を探索



各時代の「時の秘石」を集めよう!

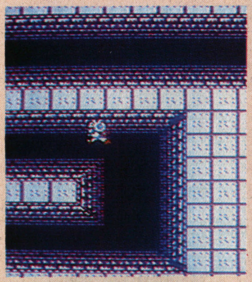
がいる。見た目は醜(みにく)く、利益を上げることしか知らないようなやつだが、けっこう親切だ。

ノルムの好物(こうぶつ)は時間で、すべての商品は時間と引き換えということになっているのだ。よって、ここでの通貨(つうか)は、時間なのだ。

時間を集めるには、さまざまな場所で敵を倒したときに手に入れることができる。時間は、買い物以外にも、2つの場合に必要なのだ。

1つめは、「時の扉」を使って時空間を移動するときに使用する。

2つめは、パイロットが歩いて地上を探索するときにエネルギーとして時間を使うものである。つまり時間をたくさん持っていれば、それだけ長い間探索が可能ということになるのだ。



▲地下迷宮で迷ってしまった。マップさえ作っておけば……。

これだけ見てもらえばわかるとおり、時間というのは、ゲームには、たいへん重要な要素であり、時間の使いかたを間違えると、それだけで致命傷(ちめいしょう)になってしまうのである。

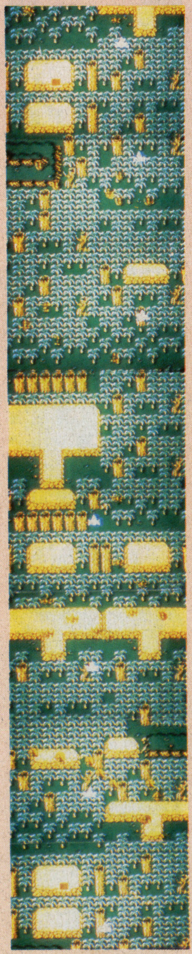
最後にひと言

ということで、ここまで読んでくれれば、スーパースターフォースがただのシューティングではないことがわかってもらえたと思う。

僕はこの原稿(げんこう)を書いているときに、なんだかロールプレイングゲームの記事を書いているような気分になってしまったんだ。だから、ロールプレイングゲーム嫌(きら)いのアクションゲームファンは、これを機会に、ロールプレイングゲームファンになってみてはいかがかな。きっと、ロールプレイングゲームの本当の楽しさがわかってもらえると思うんだ。

そんなあなたに、このスーパースターフォースは、お買い得の一本だよ。

ステージ4
時空暦1003年



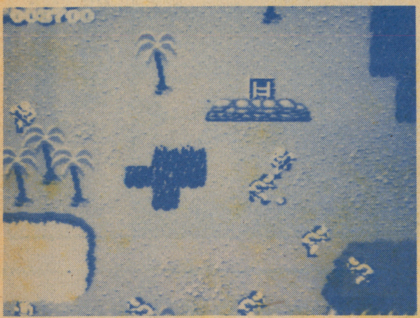
このステージはなぜ短いのか……。

スタート

戦場の狼

ゲームだからこそ味わえる戦場の雰囲気。本当だったら怖いけど、男の血がさわぐぜ！

文／座☆手森　　カプコン　ROM



◀手榴弾を投げると、地下シェルターの入口がポッカリと……。

激しいゲリラ戦

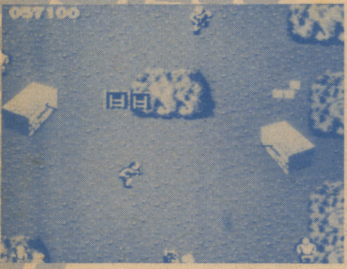
あのカプコンから、魔界村に続く、ビデオゲーム移植版「戦場の狼」がいよいよ発売された。

ストーリーはもう知っていると思うけど、こんな感じだ。

名も知れぬジャングルの奥地で、激しいゲリラ戦が展開されていた。特殊訓練を受けたスーパージョーは、軍の特命により、戦地へ出向くのだった。

その特命とは、世界に魔手を広げようとする悪の軍団の壊滅と、本部破壊。そして捕虜の救出である。う～むカッチョイイ、ストーリーだ。それでは神に祈って戦場へ！

地下シェルターを探し出せ!!



▲たまに入口が2つ出てくることもある（たんなるバグ？）。

さて、このゲームは、エリア1からエリア4までを1セットとして、4セットで終了となる。

各エリアの攻略法はあとで紹介するとして、まずは隠れアイテム。隠れアイテムは、ボーナス点、武器のパワーアップ、1UPなどに分かれ、地上と地下に隠れている（地下のほうが、ダントツにいいものがあるぞ）。

ワナには気をつけよう

●ボーナス

食料……1000点

$袋……1000点

ジェリ缶……1000点

ランプ……1000点

階級章……1万点

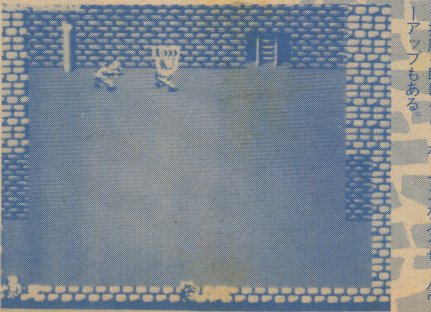
バッジ……1万点

●パワーアップ

特殊手榴弾（画面上の敵を全滅）

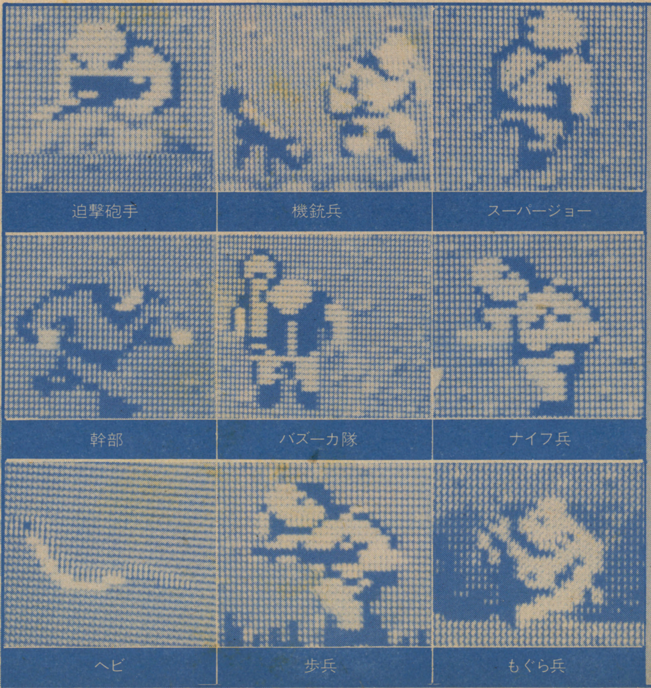
防弾チョッキ（弾を防ぐ）

そのほかにも、決まった地下シェルターの捕虜を助けると、手榴弾やライフルがパワーアップする。でも1回ミスをすると、パーになるから注意が必要！

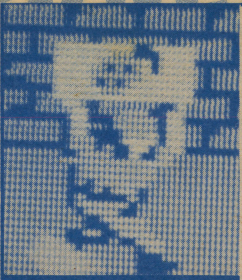


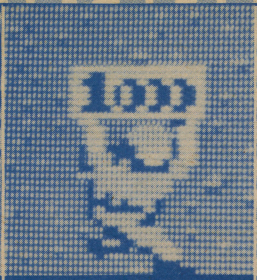
◀捕虜を助けると、ボーナスが入るぜ。パワーアップもある。

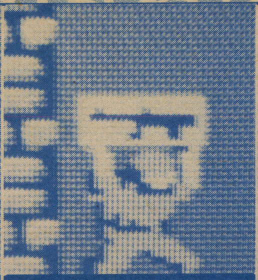
戦場に生きる男たち

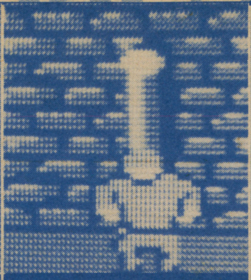


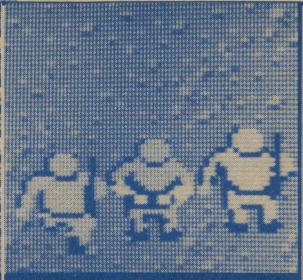
なさけない！捕虜の姿


手榴弾パワーアップ


1000点ボーナス


銃のパワーアップ


捕まっている


連行捕虜

出し方は、各エリアにある地下シェルターに入るものと、決まった場所を通るものの2パターン。地下シェルターの位置は、マップを見よう。地下にはアイテムや、捕虜(ほりょ)がたんまり！ でもちょっと待って。中にはガス室やヘビの部屋、はたまた出口が隠れているものがある（出口を探すには手榴弾で。でも手榴弾がなくなればアウトだ）。注意しなければ！

各エリア別攻略法

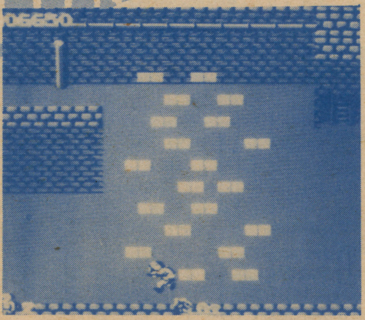
エリア1……前半はとにかく撃ちまくって前へ前へ。後半は手榴弾をうまく使って早めにクリア。

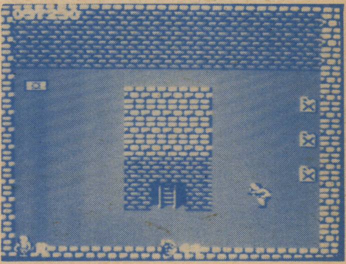
エリア2……もぐら兵のいる穴に気をつけよう。すぐ落ちちゃうぞ。地形も複雑だから、防弾チョッキを取っておこう。

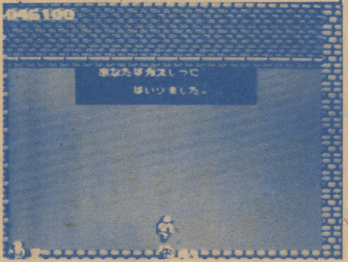
エリア3……インケン面と名付けてもいいくらいムズイ！ なるべく敵との距離をとって、弾幕(だんまく)を張りながら進もう。

エリア4……メチャクチャムズイぜ！ 敵は動きが早いし、攻撃パターンが複雑だ。バイクや車に注意しよう。

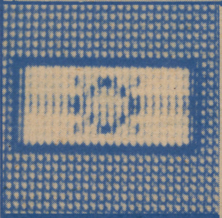
各エリアをクリアすると、スーパージョーのいろんなポーズを見れるんだ。とてもカッコイイデモだよ。とりあえず1周目のものだけ、マップにつけといたぜ。

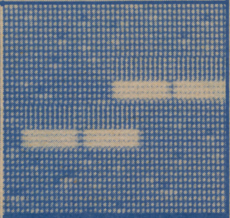

▶わあい。手榴弾がいっぱいあるぜ！ 当然全部もらっておこう。

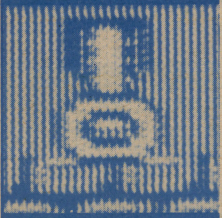

▲アイテムは点数だけじゃないから、初めて見るアイテムは、取るようにしよう。

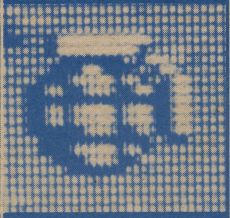

▲出ました！ はまり面。早く出口を探し出そう。……苦しい。

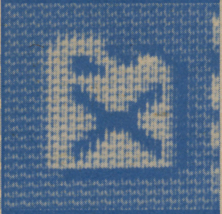
パワーアップ&ボーナス

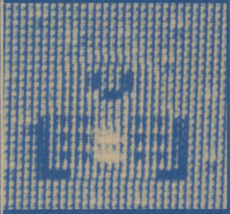

階級章

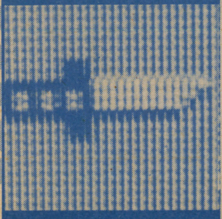

手榴弾

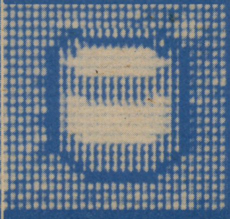

勲章


特殊手榴弾


ジェリ缶

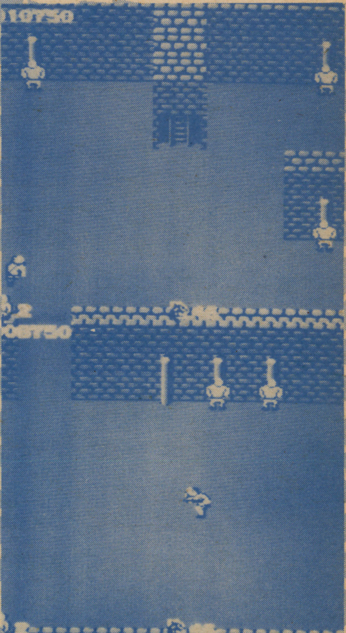

防弾チョッキ

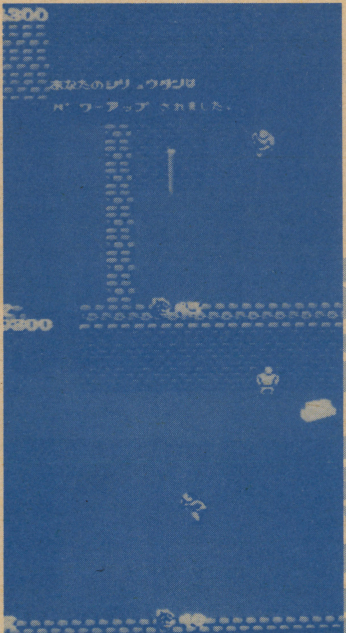

ナイフ


食料

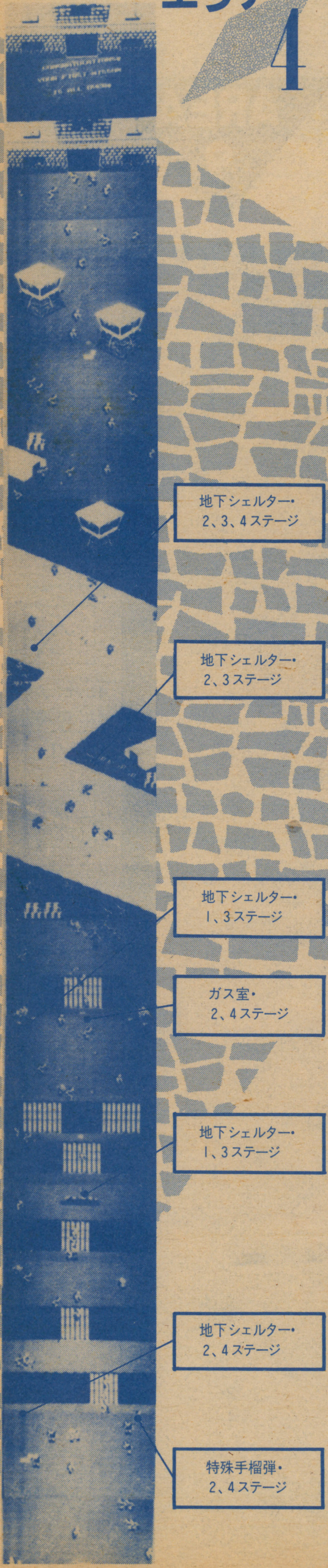
やっぱりジョイスティック！

このゲームは、グラフィックやBGMがビデオ版にかなり近づけて作ってある。ただスプライトの関係で、敵の姿が見えなくなることもある。ちょっとそこが残念だけど、おぎなって余(あま)りある出来(でき)ばえだ。できればジョイスティックでのプレイをススメたい。マップを参考にして、難攻不落(なんこうふらく)といわれた城をおとしてくれ！

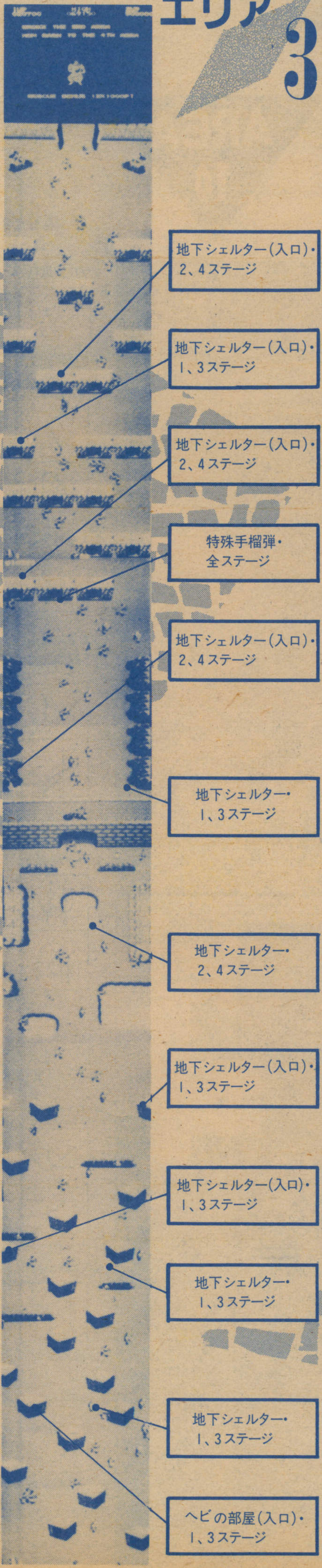

▲これは代表的な捕虜のシェルター。ほかにもいろんなシェルターがあるから見つけよう。


▲う～む。よくわからないけど、とにかくラッキー！ といっておこう。

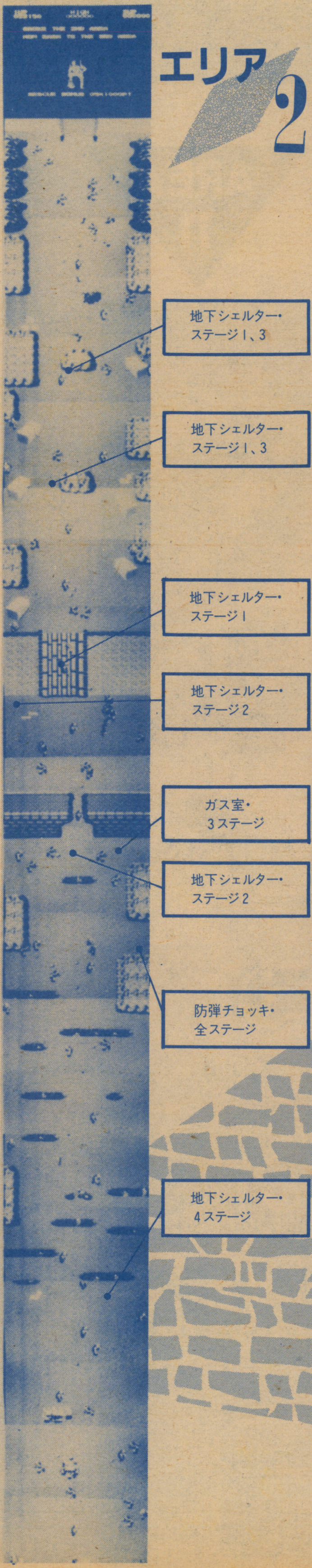
エリア4



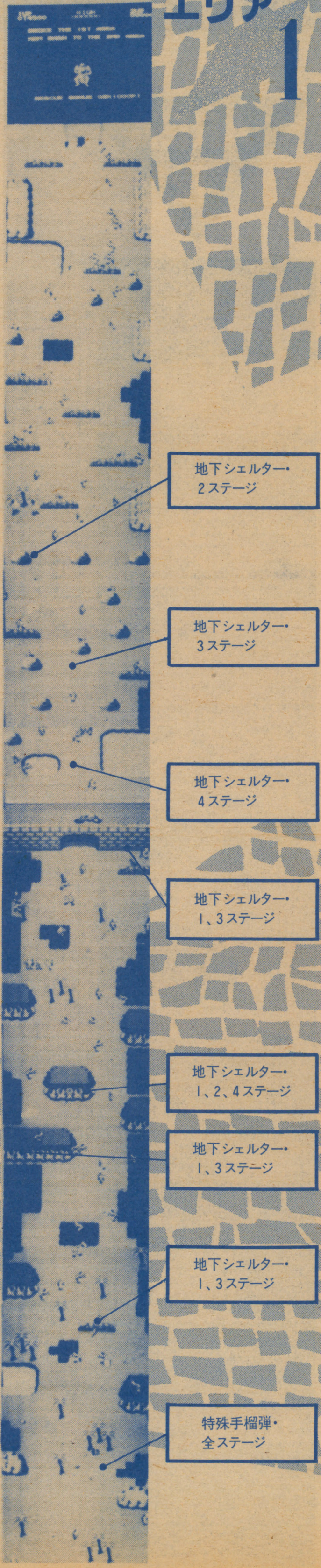
エリア3



エリア2

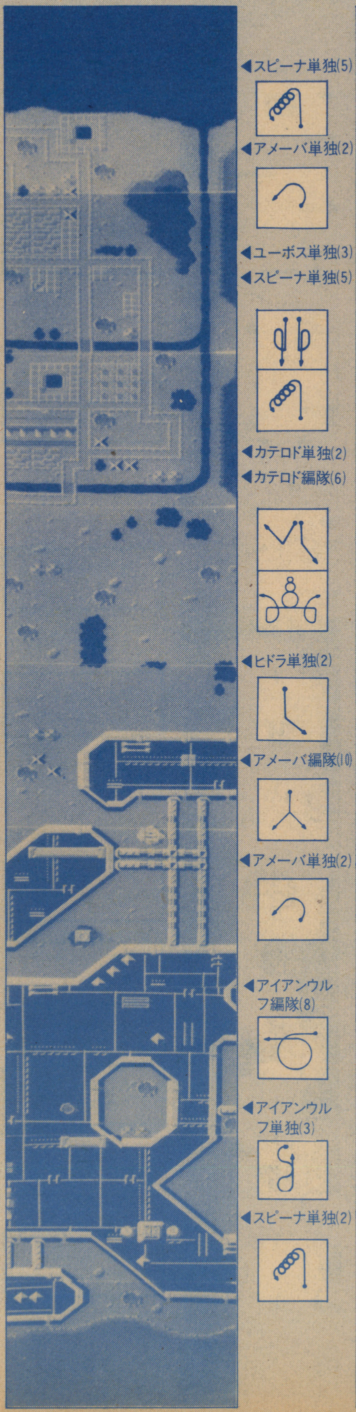


エリア1

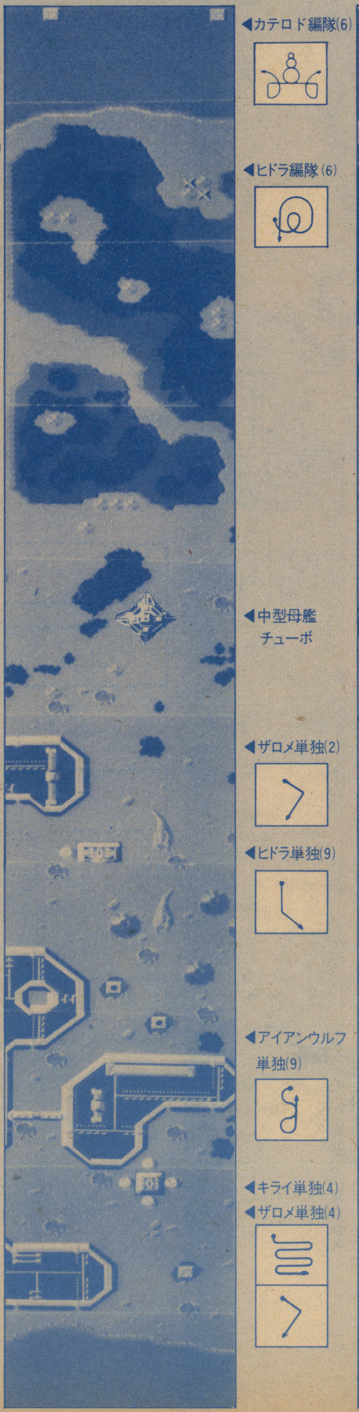


先月号に引き続き、今回はエリア9から16までのマップ紹介だ。タメになるよ！

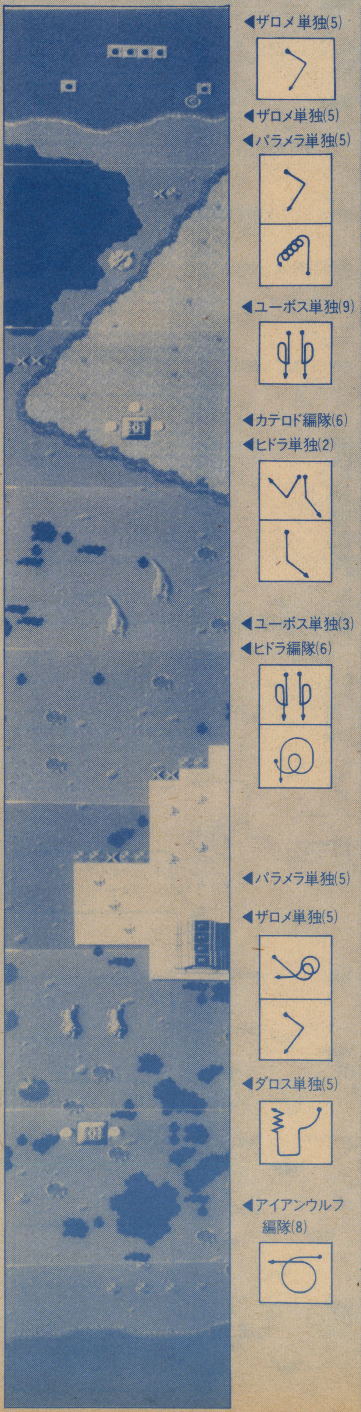
AREA 12



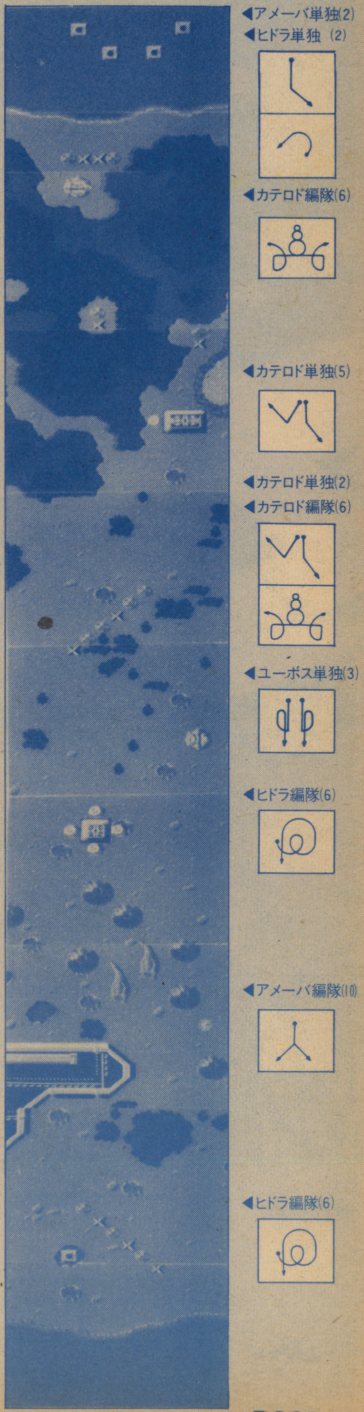
AREA 11



AREA 10



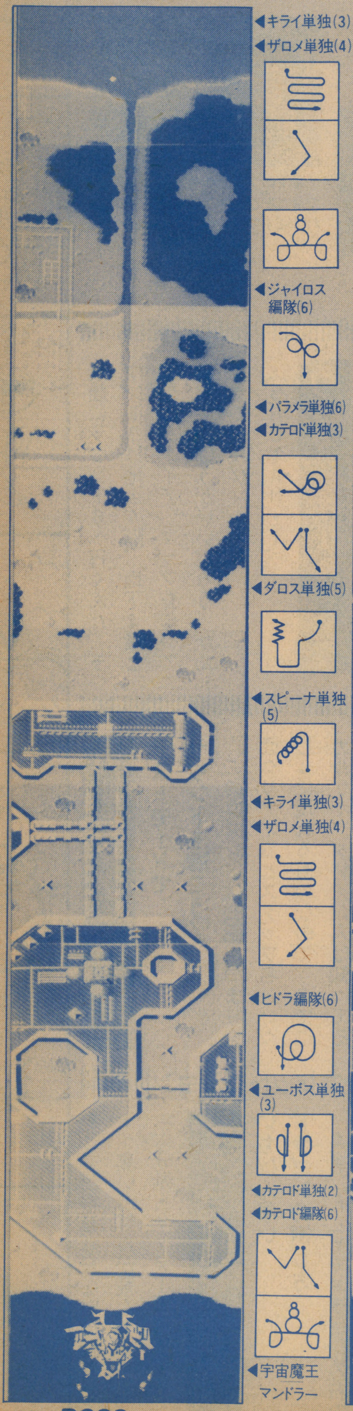
AREA 9



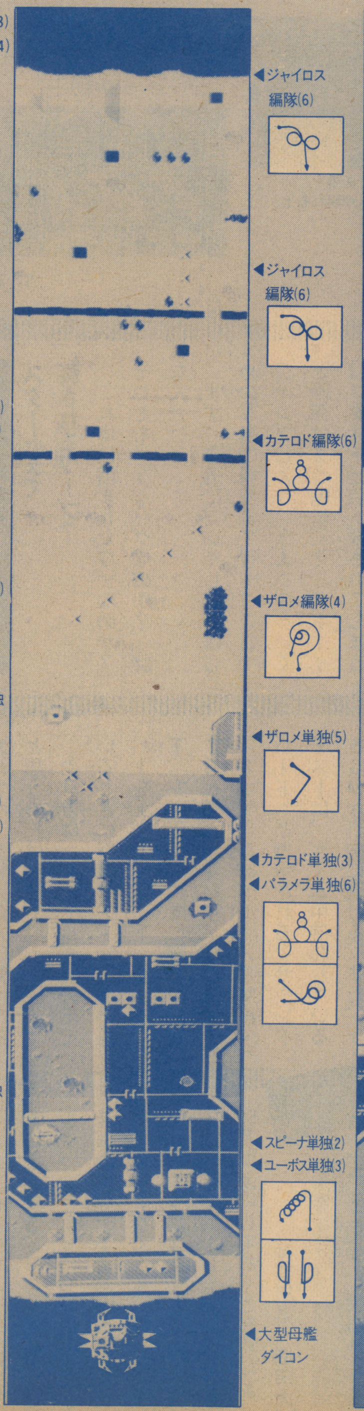
テラクレスタ

日本物産　1メガROM

AREA 16

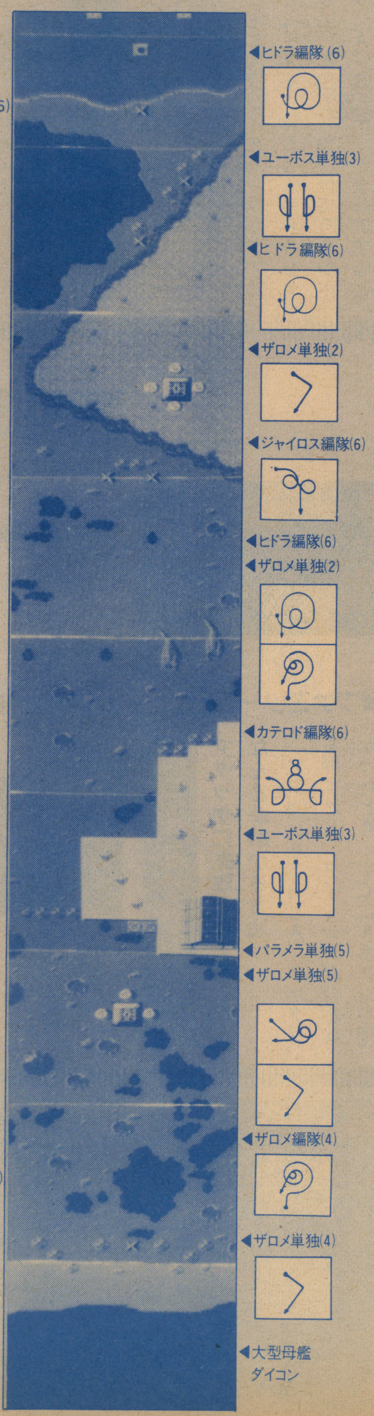


AREA 15



AREA 14

AREA 13



テレホビー族のひろば

読者の捜したハイテク情報

担当／らぴゅ太

◀セガSG・SC・マークIII

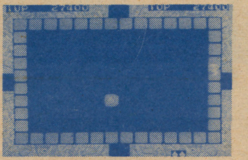
ピットポット

誰もがほしい〝命の水〟の出し方

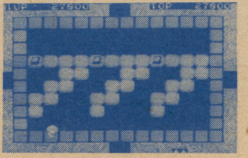
まず、エキスパート面でスタートする。そして、7が3つ並んだ形の面へ行く（右へ4部屋、上へひと部屋の位置）。ここで、一番下の壊せないブロックの右から4つ目、左から4つ目をそれぞれ3回ずつたたく。すると、宝が現れ、3つの7の文字がつながる。つぎにブロックの端を壊してすべてのブロックを消すと、命の水が現れるんだ。

宝を取ってから、まわりのブロックを壊すときは、間違って部屋を出ないように気をつけること。

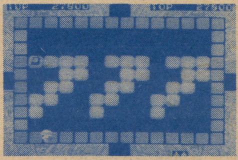
（東京都・亜星の号礼）



まわりのブロックを壊すと、このとおり命の水が現れるぞ。



すると、2つの宝が出現して3つの文字がつながるのだ。



一番下のブロックの右から4つ目と左から4つ目をそれぞれ3回ずつたたく。

マシンガンジョイ

いきなり画面が夜に

墓場の面のとき、左側のフルーツが出る場所を連続で35回以上撃つ（フルーツを同じ回数だけ出す）と、画面が夜になるぞ。

（静岡県・安田実）

スパイVSスパイ

これがいわゆるアナザスパイVSスパイだっ！

ーPモードでラウンド8をセレクトしてプレイする。クリアすると〝TRY　NEXT　ROUND！〟と出る。つづけてラウンド9、A、B、……とクリアすると最後にラウンド0へ行くんだ。ラウンド0は地上4階、地下4階と非常にムズイ！　マップを作って挑戦するほうがいいだろう。がんばってくれ!!

（SHOTAN・I）

ワンダーボーイ

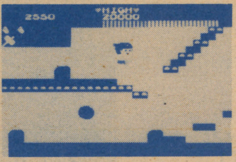
スタートまで戻されるワープ？

これは仕組まれたワナなのか？　それとも単なるバグなのか？　謎なんだけど……。

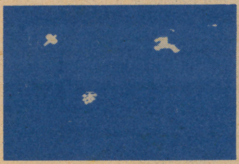
まず、普通にプレイして、はじめの写真の場所まで行く。ここでジャンプしよう。うまく（？）いくと画面はまっ暗に。そしてボーイはスタート地点へ戻されてしまうのだ。何のメリットもないのであしからず。

でも、この現象、ほかの面でもできるから、やっぱりワナなのかなあ？

（東京都・マックシェイクもも）



このあたりでジャンプすると……。



このようになって、始めからスタートだ。

◀ファミリーコンピュータ

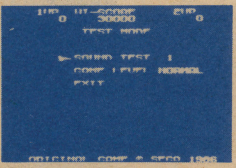
ガルケーブ

テストモードでサウンドを聴こう！

このコマンドは30面、つまり全面クリアするとスタッフ名といっしょに現れるものなので、すでにガルケーブを終えた人は知ってると思うのだけど……。

やり方は、タイトル画面の出ているときにジョイスティックのレバーを上、上、下、下、上、右、下、左、下、下の順に押す。成功すると画面が変わり、「サウンドテスト」「ゲームレベル　ノーマル・ハード」と表示される。サウンドテストは、ゲーム中使われているBGMが自由に聴ける。また、ゲームレベルは、ノーマルとハードのどちらかを選んでプレイするためのものだけど、ノーマルでもかなり難しく、ハードだと目から火花が出るくらいだ！

（山形県・ごぶりん・17歳）



コマンドを入力すると、ほら、セレクト画面が出てきたでしょ。

バレーボール

アタックに失敗してもなんとか助かる方法

アタックをするとき、Bボタンを押すけど、タイミングが合わなかったとき、すぐにAボタンも押すと、から振りしないで相手コートへ高いボールが飛んでいくよ。

（大分県・センター平野）

◀スーパーカセットビジョン

ドラゴンスレイヤー

いちばん早いドラゴンの倒し方

まず、FLYでドラゴンの右の首の上へ乗る。そして斜め上の首をやっつけよう。つぎに中央のドラゴンの胴の上で両方の首をやっつける。これでOK。残った胴と尾はやっつけなくてもいいんだ。

なお、パワーストーンで攻撃力を50万以上にしておくと有利だよ。

（神奈川県・浦田大）

特製オリジナルグッズがもらえる

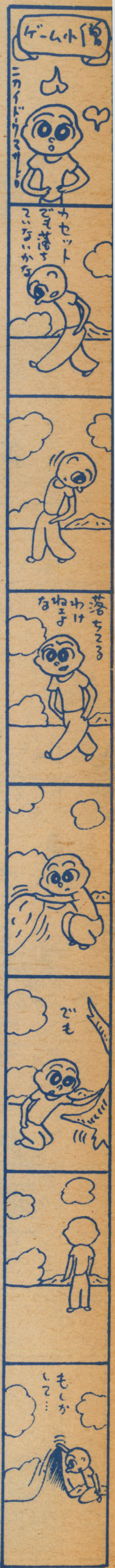
「テレホビー族のひろば」にキミの見つけた㊙ハイテクを送ろう！

「テレホビー族のひろば」では、ファミコン、セガ、スーパーカセットビジョンのゲームでキミが発見した必勝法、ウラ技、バグなどを募集しています。書き方は自由ですが、技の紹介（やり方）は、なるべく具体的に書き、もし写真（図解も可）があればいっしょに送ってください。ただし、ハードを改造したり、故障をおこしたりする技は一切お断りします。

なお、掲載者全員にすてきなBEEP特製オリジナルグッズ（Tシャツなど）をプレゼントします。

※原稿はすべてたて書きにし、左記まで送ってください。

（送り先）
〒102東京都千代田区四番町2－1
（株）日本ソフトバンク出版事業部
BEEP編集室
テレホビー族のひろば係



ビデオゲーム ハイテク情報

✖カッコ良くキメてみようぜ!

担当／風太郎

アルゴスの戦士

レオンはイチコロ!!

まず、闘気のインドラを取ることができたら、たて穴を上り（下りて）、わざとレオンの舌に当ててみよう。それだけでレオンはやられてしまうのだ。たて穴のあるラウンドならどれでもできるよ。

（ジョニー・5&風太郎）

念力で武器を操る!?

これも、たて穴のあるラウンドで使う。以前紹介した、レオンの横に行かなくても倒せる方法（レバーをレオンのいる方向へ傾けて、レバー上＋攻撃ボタンを同時に行う）で倒すと、自分の武器が画面に残ってしまうことがたまにあるよね。そのときに戦士を動かすと、その残った武器もいっしょに動いてしまい、うまく敵に当てれば倒すことができる。

（ジョニー・5&風太郎）

岩にくっつけば無敵の戦士だ!

全ラウンドに点在している岩。ただ意味もなくあるわけではない。

岩の側面に、これ以上動けないというところまでくっつけたら、そのまま様子を見てみよう。なんと敵に当たっていても死なないのだ（ただし岩を通りぬける敵キャラには無効）。

この状態でどんどん敵を倒せば、かなりの点数かせぎが可能なうえ、倒した敵に比例して階級は上がり、インドラもどんどん出るなどいいことずくめ。

ラウンド4などは比較的やりやすいから、タイムアップまでねばり、ゴーディンが出てきたら、逃げてクリア。普段の点数との差にビックリすると思うよ。

（ジョニー・5&風太郎）

スラップファイト

レーザー光線で植物が育つのだ

ゲーム中、地上に植物の芽が出ているところがあったら、そこにレーザー（パワーアップの一つ）を連射しよう。

芽はどんどん成長して、木になってしまう。その間、ボーナス点も入るぞ。

（ジョニー・5）

ボーナス

自機がノーマルのとき、ある場所で「?」の文字が出るから、そこを撃とう。3000点のボーナス点が入るよ。

（ジョニー・5）

ガルデイア

ボーナス

自機をパワーアップさせるパーツ（アーマー5つ、スピード2つ、弾のスピード1つ、バリア5つ）を全部集めると、10万点のボーナスが入る。また、砲台と自機が重なったときに攻撃すると、3200点だ。砲台を破壊したときに入る点数は、距離によって200、400、600、800、1600、3200点となる。

（ジョニー・5）

沙羅曼蛇

最終面のバリアは取るな!

最終面に突入したとき、ラウンドのはじめにバリア（フォース・フィールド）が出る。もちろん取ってもかまわないけど、取ると敵の攻撃難度が高くなるので、取らないほうがいいかも。

（ジョニー・5）

安全地帯だよーん

最終面（6面）にビッグコア（グラディウスの要塞）が出てくるけど、そのとき画面の一番上にいれば死なないぞ! また、オプションが3個ほどあれば、楽に倒せるよ!

（ジョニー・5）

バベルの塔

流れ星に願い事を託そうか!?

インディーが石を持ち上げ、ウルをその上に乗せたまましばらく待つ。すると画面上に流れ星が現れるのでした。

（ジョニー・5）

エンパイヤシティ

何が起こるか試してみよう

ラウンド5（部屋の中）で画面最上部にシャンデリアがあるけど、あることをすると部屋が真っ暗になっちゃうよ。エレベーターアクションでも、みんなやったんじゃないかな?（もうわかるでしょ。）

（風太郎）

基本的なことだけど

敵に照準を合わせると白から黄色に変わって攻撃することができるわけだけど、撃ったとたんに照準がずれてはずれてしまい、逆に撃たれちゃった、なんてこと、よくあるよね。これは、銃を撃った反動で照準が上にずれてしまうからなんだ。だから窓などからちょっとしか見えない敵などは、中央より下を狙うのがベスト。このほか近くにいる大きなキャラクター（そのラウンドのボスやマシンガンを持っているヤツ）は当てやすいと思えるけど、下半身（とくに足）では、ちゃんと当たっているのに赤く表示されないことが多い。上半身を狙うようにしよう。高ラウンドは、弾をはずすと命取りになりかねないぞ。ちなみに、敵の攻撃をよけるだけでも持ち弾が減るって、知ってた?

（風太郎）

「ハイテク情報」原稿募集!

編集部では、全国のビデオゲームファンから、多くの情報を集めています。

みんなの知らないビデオゲームのハイテクやおもしろい情報を知っていたら、ハガキか手紙で送ってください。原稿採用者には粗品をさしあげます。

送り先 〒102 東京都千代田区四番町2-1 ㈱日本ソフトバンク出版事業部 BEEPビデオゲームハイテク情報係。

第1回BEEP誌上ゲーム大会「ザ・リターン・オブ・イシター」プレゼント当選者発表（敬称略）

たくさんの応募ほんとにありがとう

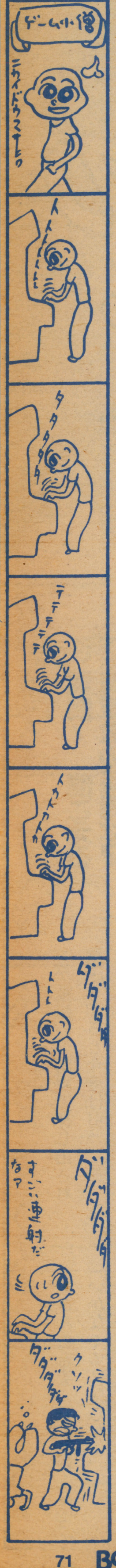
正解はH69でした。

①ボード版パックランド
静岡県・望月和久／東京都・佐藤秀明／香川県・荒井隆行／神奈川県・藁品雅人／和歌山県・栗山幸一

②ボード版ドルアーガの塔
北海道・鎌倉祐介／東京都・金子博行／河村慎一郎／静岡県・中川力／徳島県・五藤章博

③龍馬くん
東京都・茶谷真／竹内久徳／小林秀樹／鈴木恒平／北澤浩一／埼玉県・西原秀樹／長野県・富井司／大阪府・植田一志／香川県・松本崇則／熊本県・小北誠一

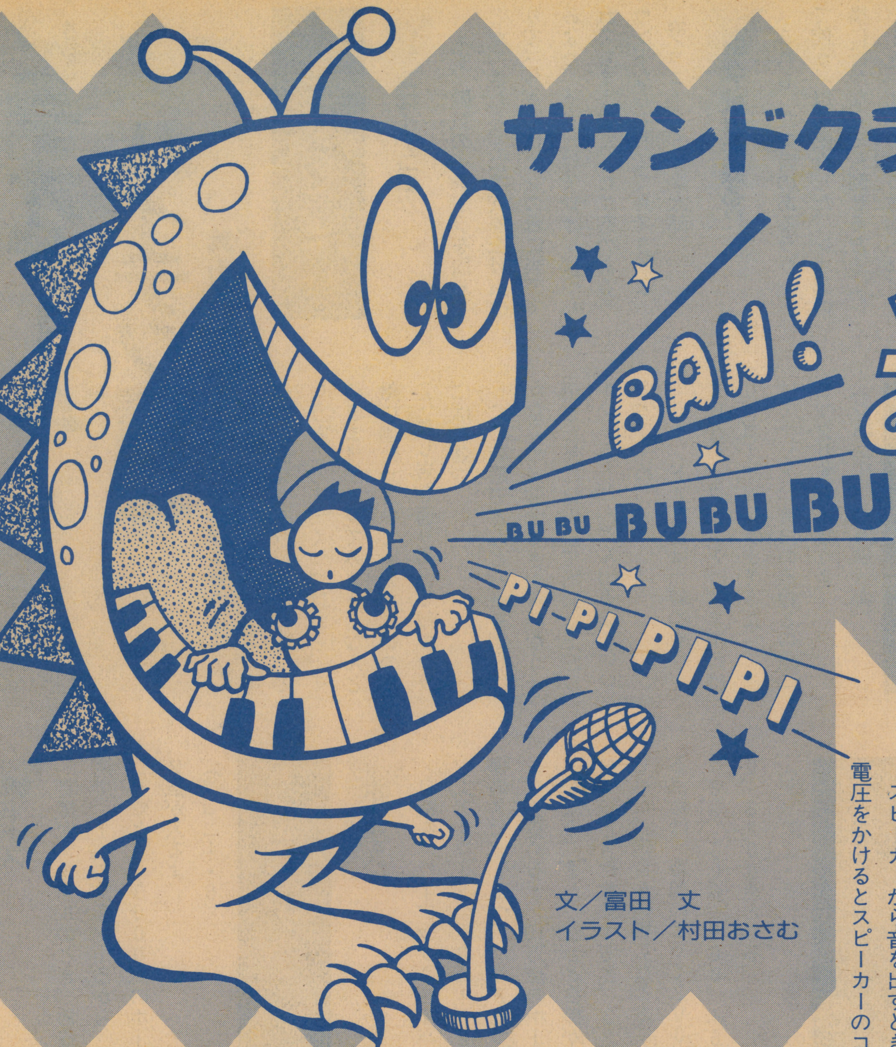
④キャラクター商品詰め合わせセット
北海道・高橋仁／東京都・及川和洋／田辺しずお／友田大崇／埼玉県・岩田潤／田口俊之／神奈川県・北爪孝昌／長野県・加藤満／大石圭吾／京都府・坂東清



サウンドクラブ[3]

効果音のおはなし

プレイにアツくなって、いつもは気にもとめない効果音。でも……



文／富田 丈
イラスト／村田おさむ

★質問！聞こえる周波数の範囲は？

こんにちは、富田丈です。『サウンドクラブ』も首を切られることなく、無事に3回目を数えることになりました。ありがとうございました。

今まで音に関していろいろ話してきたが、ふつう人間の耳に聞こえる周波数範囲がどのくらいか、キミは知っているかな？ これくらいは常識なので覚えておこう。20ヘルツないし2万ヘルツだ。

スピーカーから音を出すとき、電圧をかけるとスピーカーのコーンが電磁石の応用で押し出され、電圧を切ると今度は引っこみ、空気が1回震える。この振動が1ヘルツというわけで、これを1秒間に100回繰り返すと空気の振動が100ヘルツの音となって、人の耳に聞こえるわけだね。

だからラオウとケンシロウとの戦いなどの「あたた」は、1秒間に20回は軽く超えてるだろうから、2人の間にはブーンという低い音が取り巻いていることになるんだろうね。

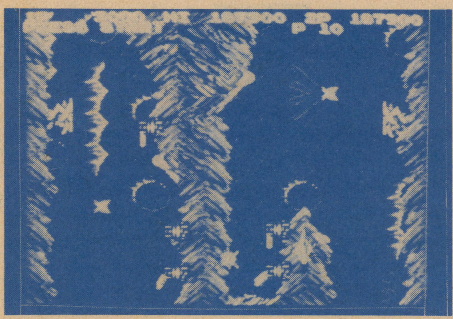
どうも、のっけから変な話で、すんません。

★イメージした音をどう再現するか

で、今回のメニューは効果音ということになっているが、これがまた曲者で、一筋縄ではいかない代物なのだ。というのも、BGMは乱暴な言い方をしてしまえば素人さんでもできてしまうのだが、効果音となるとそうはいかない。あるときは自然音の模倣、またあるときはまったくの創造物を企画屋さんの希望に合うように作っていかなくてはならない。

たとえば企画屋さんがミサイルの音を作ってくれと頼んだとする。すると音屋さんはまずなにをするか。そう、まず企画屋さんにどんなミサイルの音がほしいか、くわしく聞かなければならないね。ミサイルといってもいろいろある。ナパーム弾、ホーミング・ミサイル、ビーム・ライフルもあればバルカン砲もある。それからどんなものを欲しているかを聞き取り、あるときは自分なりの解釈をし、そして構想を練るわけだ。しかしもっともたいへんな作業は、そのイメージした音を実際に音として作り出すことにある。

ご存じのとおりゲームのハードには限界がある。いくらがんばっても16色しか出ないキャラクター・エディタで100色は出ない。同じように、同時に3音しか出ない音源チップで6音出せといわれても、それは無理な話（じつはできないこともない）。そのかぎられたハードで、いかにして企画屋さんも自分も納得できる音を作り出せるかが最大の課題なのだ。



▲「沙羅曼蛇」の効果音はスゴイ！

★効果音づくりは原音の研究から

効果音を作るうえで気をつけなければいけないことは、自然音をよく聞き、その特徴をしっかりとつかむことにある。例を挙げてみよう。たとえば爆発音。

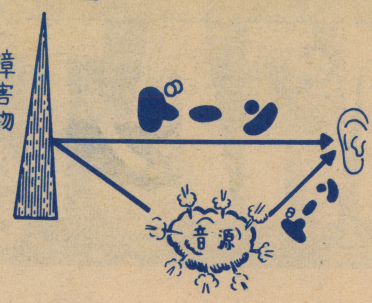
ふつう、我々が爆発音を口で表現するとき「ドドーン」と言う。さて、なぜ「ドドーン」なんだろ

うか。なにごともまず、疑問から始まる。

もし誰かが広い場所にいてそこで音を発した場合、そこに少しでも障害物があればその音はわずかでも反射して返ってきて、いわゆるヤマビコが得られる。このヤマビコ効果により「ドドーン」と聞こえるわけだ。

よく考えてみたまえ。物が爆発するときは目で見てもわかるとおり、1回しか爆発しない。では本来なら「ドーン」としか鳴らないはずなのに、なぜ頭に一つ「ド」がついて「ドドーン」と鳴るのだろうか。その理由は「ドドーン」の頭の「ド」は最短距離を走って来た直接音であり、次の「ドーン」は、なんらかの障害物により時間がずれて聞こえてきたヤマビコの間接音で、それらがミックスされてそう聞こえるからだ(図1)。

図1

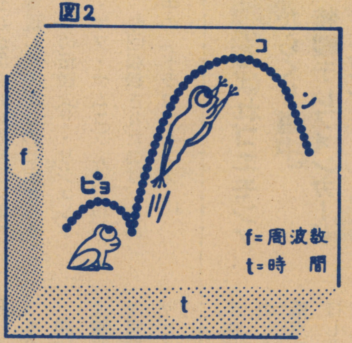


このようなヤマビコ効果のことをエコーと呼んでいる。このエコーは原音に付加させることにより、音に奥行きを与えることができるのだ。

次に、ジャンプするときに発せられる「ピョコン」という音について考えてみよう。まあ「ピョコン」というのもまた大胆な擬音だが、説明しやすいので、このままでいこう。

なぜ「ピョコン」というのか? まず人間にかぎらずジャンプするときには必ず連絡動作が必要となる。ここではしゃがむという動作だ。まずその音が「ピョ」にあたるわけだ。

図2



キミたちも口で「ピョコン」と発声してごらん。必ず図2のようになるはずだ。一般に、人間は絵と音とをつなぎあわせるとき、ある物体、たとえばカエルが高い位置にあるときは周波数の高い音、低い位置にあるときは低い音で表現することが知られている。この場合もご多分にもれず、しゃがむ動作のときには音程が下へ落ちこむ。そして次に跳ね飛ぶ動作として、「コン」と上がり、放物線に似た形を描きながら下がっていくというわけだ(図2)。

このように、効果音を作る人はつねに多くの音と接し、またその分析もしなければならない。よりリアルな音を作ろうとするには、まねるべき音の音量、音質、音程の変化などをたえず聞きもらさずに研究することがたいせつなのだ。

★ナムコの音は職人芸

ところでゲームの効果音作りの実際はどのようになっているのだろう。

ナムコの例を見てみよう。

ナムコの場合、音程の最小分解能は1オクターブを12で割った、いわゆる12平均律となっている。ま、くだいて言えばピアノの白鍵と黒鍵の音を利用しているということで、音符上で表記できる状態になっている。逆にいえば、12平均律の半音以下の分解能は持ち合わせてはいないということで、これは、細かいニュアンスを出しにくくしている、1つの弱点ともいえるかもしれない。しかしナムコには、その弱点を補ってあまりあるセンスがある。「ギャラガ」の敵の反転音、「ドルアーガの塔」でのスウォードをしまう音などは、はっきりいってもう職人芸といえる。

★効果音の王者だ！コナーミィ

さて、BGMで今もっとも進んでいると思われる会社はセガだろう。しかしこと効果音となると、やはりコナミに軍配があがるだろう。そう、いわずと知れた「沙羅曼蛇」だ。コナミの効果音のセンスは「ツインビー」などで実証済みだが、「沙羅曼蛇」ではさらにそれがステレオになって爆発してしまうのだ。

今までにステレオサウンドを取り入れたゲームといえば、アタリの「ガントレット」などが挙げられるが、これはただ音を左右に分けただけ。今ひとつ味気なさが残るのであるが、「沙羅曼蛇」では音が右から左へふっとんだり、左右の音の発声時間をわずかにずらして位相を変えて擬似ステレオを体験させてくれたりで、その技術とセンスはおそらく、業界トップだろう。

私は1度左右のスピーカー端子よりステレオ・ヘッドホンに直接つないで、それを聞きながらプレイしたことがあるが、そのすごいこと、すごいこと。目まぐるしく(耳まぐるしく?)飛び交う音に、思わず感動してしまった。

ここで私はもう一度叫びたい。サウンドクラブ第1回で提唱した、筐体にヘッドホン端子を！と。「沙羅曼蛇」、これはステレオ・ヘッドホンで聞かないと、そのすごさはわからないよ。

★めざせ、時代はステレオ化へ！

で、まとめ！やはり今後の効果音のあり方としては、ステレオ化への挑戦だろうね。今やサウンド用のチップを2つのせている会社は少なくないし、それならば効果音をステレオで鳴らすことなど至極かんたん。何がそれを妨げているかというと、やはり筐体自体の形、つまりスピーカーの位置とその数だろう。各メーカーは、これから到来するステレオ化に向けて新たなる筐体の開発を余儀なくされるだろう。そして、我々もそれを望んでいるのだ。

INFORMATION インフォメーション

ナムコってビデオも作っていました!「ザ・リジェンド・オブ・ナムコ」

なんと、あのナムコがビデオゲーム一作ごとにプロモーションビデオを作っていたということを知っているかな?

これを知ったビクターが、ぜひ公開したいと申し入れて実現したのがこのビデオ「ナムコの伝説(ザ・リジェンド・オブ・ナムコ)」なのだ。

今回収録されたのは、その中の「ドラゴンバスター」、「バラデューク」、「ドルアーガの塔」など5作品。

特撮あり、アニメありで、ストーリーやテクニックを公開。ナムコのゲームデザイナーたちのマルチタレントぶりと思い入れたっぷりの映像が楽しめる。

29分もので、ビデオカセットがVHS、βともに4900円、VHDビデオディスクが3800円。

問い合わせ●ビクター音楽産業㈱(〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18(原宿ピアザビル))

「がんばれゴエモン!からくり道中」特製テレフォンカードプレゼント

コナミでは、ファミコンの"ゴエモン"ファンに「特製テレフォンカード」プレゼントを行っている。

応募したい人は、「がんばれゴエモン! からくり道中」の1周目(肥後の国)の全13ステージをクリアすると、デモ画面の後に秘密の暗号が表示されるので、その暗号と、そのとき表示されているキミの得点をはがきに書いて送ってほしい。もちろん、住所、氏名、年齢、電話番号も忘れずに!

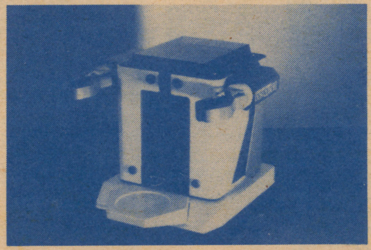
ただし、雑誌や攻略本に掲載された暗号や得点を書いてもダメだよ。

締め切りは、10月31日(消印有効)なので、早目に応募しよう。なお、当選者の発表は、商品の発送をもってかえるとのこと。

問い合わせ・応募先●〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 コナミ株式会社「ゴエモン テレフォンカード係」(☎03・221・6661)

コンピュータ・ロボット「ドンキホーテ」

「趣味としてのプログラム作成」に活用してもらおうという、コンピュータロボット「ドンキホーテ(DO-601)」が、天昇電気工業㈱から発売される。



このロボットは、専用の拡張BASICにより、複雑なプログラムにも対応する。また、FM電波によってコントロールされるため、ケーブルなどに動きをじゃまされることもない。

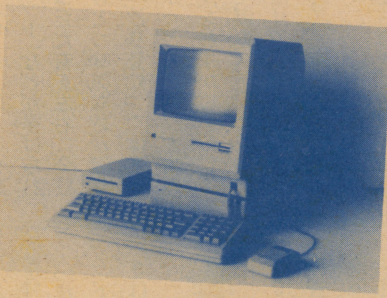
おもな特徴には、独立動作の左右アーム、3点走行メカニズム、4方向に障害物センサーを装備、などがあげられ、音声合成PCB、カメラ用アダプタなど、オプションも豊富にそろっている。

対応機種は、PC-88シリーズを予定(他機種も計画中)、全国のパソコンショップ、家電量販店、百貨店で11月15日から発売予定、価格は4万9800円(附属品含む)。

問い合わせ●天昇電気工業㈱(☎03・492・0731)

「マッキントッシュプラス漢字Talk」に新価格

アップルコンピュータ・ジャパン㈱は、今年9月12日から「マッキントッシュプラス漢字Talk」を中心とするアップルコンピュータ製品の標準小売価格を最高37パーセント(例 マッキントッシュプラス漢字Talk 64万8000円⇩49万8000円)まで値下げした。



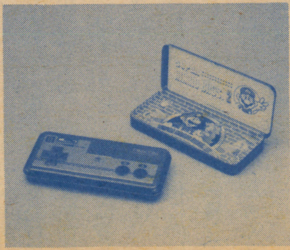
今までの"高性能で使いやすいが、高すぎる"というマッキントッシュのイメージを取り除き、国産マシンとの価格面での競争力をつけ、今後マーケットシェアのよりいっそうの拡大をはかっていくことが狙い。

問い合わせ●アップルコンピュータ・ジャパン㈱(☎03・582・9181)

ファミコンコントローラーカンペンII

ショウワノート㈱から発売されているファミコングッズに、新しくコントローラーII型のカンペンケース(480円)が加わった。

ボタンやボリュームが動くわけじゃないけれど、凹凸がついたフタのデザインは、まさにコントローラIIそのもの。中皿には、スーパーマリオ2の絵柄も入っている。



コントローラーI型とコントローラーII型の両方をそろえれば、もう完璧だね!

問い合わせ●ショウワノート㈱(〒103 東京都中央区日本橋本町4-12)

セタ・ワイヤレスコマンダー

「内藤九段将棋秘伝」を発売している㈱セタから、ファミコン用のコントローラー「セタ・ワイヤレスコマンダー」（5800円）が発売された。

このコントローラーは、コード接続式のものとは違い、光で信号を送るため、離れた場所からでもファミコンを操作できるのだ。

また、1秒間に約16発の連射機能や1台で2プレイヤーに対応する機能が付いているため、よりエキサイティングなプレイが可能だ。

問い合わせ●㈱セタ（〒152 東京都目黒区中根1－9－9（アリュメビル））

エモーショナル・トイシリーズ第2弾「がんこ職人」

㈱ナムコから、エモーショナル・トイシリーズ第2弾の作品が発表された。その名も「がんこ職人」。

この「がんこ職人」は、江戸下町のがんこな職人をイメージしたおしゃべり人形で、腰の墨壺（すみつぼ）を引っ張ると、内蔵された音声ユニットが作動し、「べらんめい、がたがたいってんじゃねいやい」など、べらんめい口調で4つの言葉をしゃべるというもの。

全国有名百貨店、玩具店、ギフトショップ等で、10月中旬発売。価格は2300円。

問い合わせ●㈱ナムコ　ナムコット事業課（☎03・756・2311）

新着おもしろブックス2冊

郵便ポスト・モダン

スージィ甘金さんといえば、鉄腕アトムに似た小松くんやミドリちゃん、電話犬など、ユニークなキャラクターでおなじみのイラストレーター。その作品を集めた本が出た。その名も『郵便ポスト・モダン』（CBSソニー出版・780円）。

この本には、雑誌『宝島』や『ビックリハウス』等に発表されたコマ漫画やエッセイなどが集められているが、どれもスージィさんらしい、エッチで、どこかとぼけた味のあるものばかり。いかにもうさんくさい登場人物が、もっともらしく繰（く）り広げる話の数数は、とてもウソっぽくって楽しいのだ。ワンパターンな生活に飽（あ）きがちの人向け。

亜細亜（あじあ）の恋人

はっきりいって、この本を中学生ぐらいでおもしろいという人は、かなりアブナイ。というのも、この本には鼻クソ・オ○ニー・宿便・陰毛・足クサ男の話など、あまり白昼公然と話題にできないような話が続々と登場するからだ。

しかし逆にいえば、それだからこそおもしろい！　ともいえるのだ。

よくいるよねー、人の迷惑顧（かえり）みぬ、足のクサイ奴（やつ）、駅のホームにゲロをまきちらす奴……。そんなことに怒っていたり、悩んでいたりする人はぜひご一読を。大爆笑（だいばくしょう）間違いなしだ。（みうらじゅん・手塚能理子著CBSソニー出版・780円）

MSXゲーム・ヒント集シリーズ

■A５判　■各1600円（送料250円）

★アドベンチャーゲーム・ヒント集

MSXユーザーに捧げるゲーム・ヒント集第1弾。「TOKYOナンパストリート」「ザ・キャッスル」「オホーツクに消ゆ」「は〜りぃふぉっくす」「黄金の墓」「ナイトロアー」「ザース」「ポートピア連続殺人事件」「ミステリーハウスI・II」「グーニーズ」など29本掲載。ゲーム作家のコメントつき。

★ロールプレイングゲーム・ヒント集　近刊

MSXユーザー必読のヒント集。「コズミックソルジャー」「ブラックオニキス」「ハイドライド」「ランボー」「トリトーン」「ドラゴンスレイヤー」「レリクス」「ボコスカウォーズ」「アウトロイド」「地球戦士ライーザ」「カレイジアスペルセウス」「キングスナイト」をはじめ最新情報をプラス。

セガ㊙ハイテク集①、②好評発売中！

■B６判　■定価750円（ハイテク集①）、800円（ハイテク集②）送料250円

〈掲載ゲーム〉

●ハイテク集①／「忍者プリンセス」「テディーボーイブルース」「青春スキャンダル」「サテライト7」「シーソー」「不思議のお城ピットポット」「ハングオン」「グレートベースボール」「ピットホールII」「ロードランナー」他。

●ハイテク集②／「ファンタジーゾーン」「北斗の拳」「極悪同盟ダンプ松本」「ザ・キャッスル」「ゴーストハウス」「スパイvsスパイ」「マシンガンジョー」「F-16」「チャンピオン剣道」「チャックンポップ」「倉庫番」「ヒーロー」他。

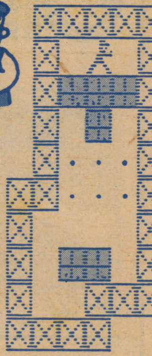
●「セガ㊙ハイテク集①」プレゼント当選者発表（敬称略）

①マークIII／山田勲、浜田剛、萩原直洋、脇猛、三輪博幸②忍者プリンセス／三宅利典、東雄一郎、森博人、白井正大、長友崇浩③青春スキャンダル／安藤文磨、福山誠士、平山広樹、中井浩二、松村龍太④サテライト7／芳沢忍、乾和也、生平晃、児玉浩、村杉幸美⑤シーソー／藤森徳寿、谷本徹、佐藤英基、大畑吉広、高取健治⑥不思議のお城ピットポット／福竹昌美、芦谷広充、今井大輔、若生保弘、渋谷崇盛⑦テディーボーイブルース／吉田謙次、萩原忠芳、荒川昭紀、織田悟、蜷井裕人⑧ハングオン／広尾健太郎、河上竜行、福田友幸、竹馬裕治、永田直志⑨グレートベースボール／有田浩一、小玉和久、安井知秀、山岸壮太郎、安彦秀一⑩ピットフォールII／鈴木隆弘、笹尾俊夫、佐々川享、池添陽一、足立唯⑪ロードランナー／村岡研一、加賀洋、菊地正樹、鈴木敏光、中村秀雄、⑫チャンピオンシップ／仲田文人、三木英司、今泉拓沖、智田裕馬、西しげき⑬ホームベーシック／藤田大介、中村亨、相沢俊輔、佐藤努、秋田将史⑭ハングオンミニ／福住章仁、太田昌晴、西川正彦、小森大輔、渋谷武史

近★刊★予★定

ザ・倉庫番

■A５判　■予価1000円



発売以来、数々のマシンに移植された「倉庫番1」「倉庫番2」。公開面数約200を一挙に掲載。パソコン・ファミコン・セガ・エポック版に加えて、未公開面も。秘蔵のAPPLE版も、もちろん紹介。シンキングラビットの協力を得て、全面ひとつひとつにていねいなヒントを掲載。カンタンに見える面ほど、むずかしい。右にあげた面も「特A」という1番上のランクがついている。どうしても解けなくて困っている人、「倉庫番」の魅力に迫りたい人の必読のヒント集。すべてのパズルファンに贈る待望の本！

モンスター大図鑑

■A４判　■予価1800円

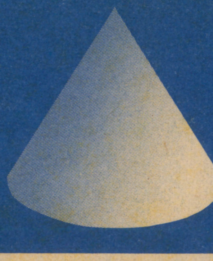
ウルトラQ、ウルトラマンの生みの親であり、世界の怪獣研究家として知られる成田亨氏の描きおろしイラスト104点とゲーム・アーツの共同執筆による豪華本。ロールプレイングゲームに欠かせないモンスターの全てを紹介。おいたちや、それぞれの棲みか、生態、特徴、弱点などを説明。これで、ゲームがますます楽しくなる。表紙イラストはレッドドラゴン。カラー口絵はキマイラとユニコーン。迫力のあるイラストは、きっとキミをとりこにする！　左のイラストは、空を飛ぶドラゴン。背景にも注目！

お求めは最寄りの書店、またはパソコンショップ、デパート、おもちゃ屋さんまで。または郵送料を添えて下記弓立社までお送り下さい。
〒101 東京都千代田区神田神保町1-3-5寿ビル201　弓立社
☎03-294-3200　郵便振替　東京6-177229

㈱スケール
SCALE

〒101 東京都千代田区神田神保町1-3-5寿ビル401　スケール　☎03-294-3244

日本ソフトバンクの雑誌



好評発売中!

Oh!PC

月刊

10月号　500円

特集　8ビットマシンにワークステーション環境を
MS-DOS互換　IDOS88大公開

もうひとつの3Dグラフィックス　シュタルクの透視図法
ソフトを評論する　Queen
テストラン　AIツール「創玄」
DISK CHARGE II（最終回）
8086アセンブリ言語講座／Play the C
MS-DOS機能拡張シリーズ／Oh！ PC SQUARE

Oh!FM

月刊

10月号　480円

特集　日本語ワープロ考
ワープロ雑考／用途別ワープロ機能の見方／新作ワープロ試用記
ワープロの開発意図を聞く
各社ワープロ↔BASICファイルコンバータ

アクションゲーム「TANK-507」
ファイルセレクタ＆CLEAR機能つきローダ/やさしくBASIC
超ド級初心者のための元気が出る6809マシン語入門！
OS-9データベースシステムを作成する(3)

Oh!MZ

月刊

10月号　480円

特集　その筋プログラミング作法
プログラミングの楽しみ/多桁演算と円周率/電卓プログラムである/ おかしなおかしなプログラマ
投稿作品

新連載　パソコン立体学"実践"講座
アナグリフによる立体視

1500/700 USER'S BULLETIN 256色パレットボードの製作
XIturbo グラフィックツールturbo Z's STAFFの魅力全機種共通システム S-OSディスクモニタ/Fuzzy BASIC入門THE SOFTOUCH 秋のゲーム研究課題提出Part 1

Oh!16

月刊

11月号　580円

■**特集**／拡張ボードを作ろう!!
- **PSG 3音、FM音源9音のFM音源ボードの製作**
- **センサー次第で用途が広がるA/Dコンバータの製作**
- **他のマシンからデータをとり込むソフト・プリンタボードの製作**

■**特別企画**／読者投稿中間発表・BASIC 5行勝負
――手軽に楽しめる5行ショートプログラムが13本

■おすすめMENU・ワープロをとりまくおもしろキット
印刷工房～一太郎ターボキット～手書き連合～外交漢～Dot48～代筆・最新RAMディスク試用レポートMX-1 Star（メガソフト）～IOS-10（I・Oデータ機器）・ロールプレイで存分に遊ぶ――オリジナルゲームをリーダーズサービス

月刊 情報処理試験

月刊

11月号　580円

10月試験を総予想し
総整理する直前大特集

●受験心得10か条
●カラー受験ゼミ　情報処理頻出用語集

〔特別付録〕受験用語バンク〈ソフト編〉

Oh! PASOPIA

季刊

第9号　480円

特集　PASOPIA1600 TS＆Super PIPS　Super PIPS1600TS登場　Super PIPSデータコンバート　PIPS生かしてシステム設計　ゴルフコンペ集計プログラムほか

JOAB RAIN・PEALRUN/C
パソピアライフをエンジョイ
8ビットゲーム＆ユーティリティ

Oh! HIT BIT

季刊

第11号　480円

特集　MSXペリフェラル大集合

HiT BiT 雑学ゼミナール
HiT BiT GAME BOX
HiT BiT流CAI　ニホンオオカミの謎を探る
もてる男もてない男の大研究
パソコン通信 THE LINKS試用記
さやかちゃんもいとおかしの SUPER SLOT 9
コンピュータグラフィックスの撮影法
OSプログラミング入門 実践編

スペランカーII 23の鍵

23の鍵
アイレム販売

文／"すっかり秋だな" 雅（みやび）

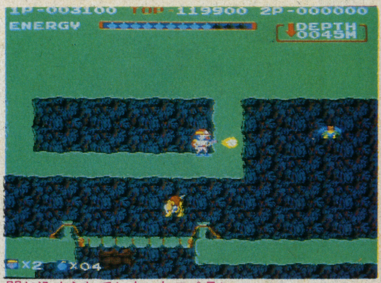
あのスペランカーが帰ってきた！　さぁ、お姫様に会いに、再び地底におもむこう……。

●すとおりぃ

あれから半年……。新たなる地底王国のことを風の噂（うわさ）に聞いたスペランカーの冒険心はうずいた。しかも、今度はお姫様がいるというではないか。"よし、お姫様に会いにいくぞ!!"と決意を固めたスペランカーは、再び未知なる地底王国に挑（いど）むのだった……。

まずは基本操作を復習

ジャーン!!　多くのBEEPERを地底の奥深くに引きずりこんだあのスペランカーが帰ってきた。いつもどおり、基本操作から説明しよう。プレイヤー（スペランカー）は4方向レバーと2つのボタンで操作する。右ボタンでジャンプ、左ボタンで向いている方向にファイアーガンを発射し、レバーを下に入れて左ボタンを使うと爆（ばく）弾（だん）をセットできる。爆弾はファイアーガンの通用しない岩や複数の敵、地底人を1発で破壊、爆死させる力を持つ。しかし、数に限りがあるので考えて使おう。もちろん威力（いりょく）が大きいので、セットしたらすぐにその場を離れること。でないと巻き込まれて死んでしまうよ。



閉じ込められてしまったスペランカー。どうやって脱出しよう？

とまあ、基本操作は前作とほぼ同じなんだが、ちょっと違う点もある。前作スペランカーでのバイタリティー（スペランカーのエネルギー。時間の経過とともに徐々（じょじょ）に減り、なくなるとスペランカーを1人失なう）はタイマーのような役割をしていて、しかも敵キャラや敵の弾に当たるとすぐに死んでしまった。ところが今回は敵や弾に当たっても、バイタリティーが急激に減るだけですむんだ。もちろん今までどおり時間に応じても減っていくけど、バイタリティーが十分あれば弾に2発当たっても死なないってわけ。

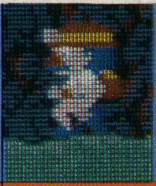
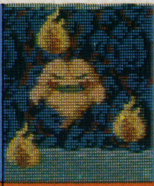
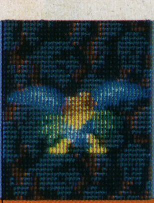
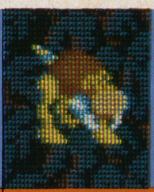
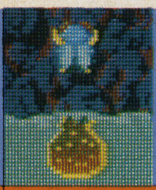
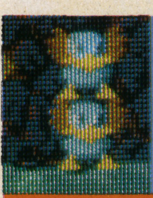
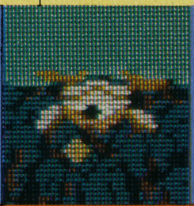
ただし、高いところから落ちたりするのも減りかたが激しいので注意!!

"23の鍵"に隠された秘密

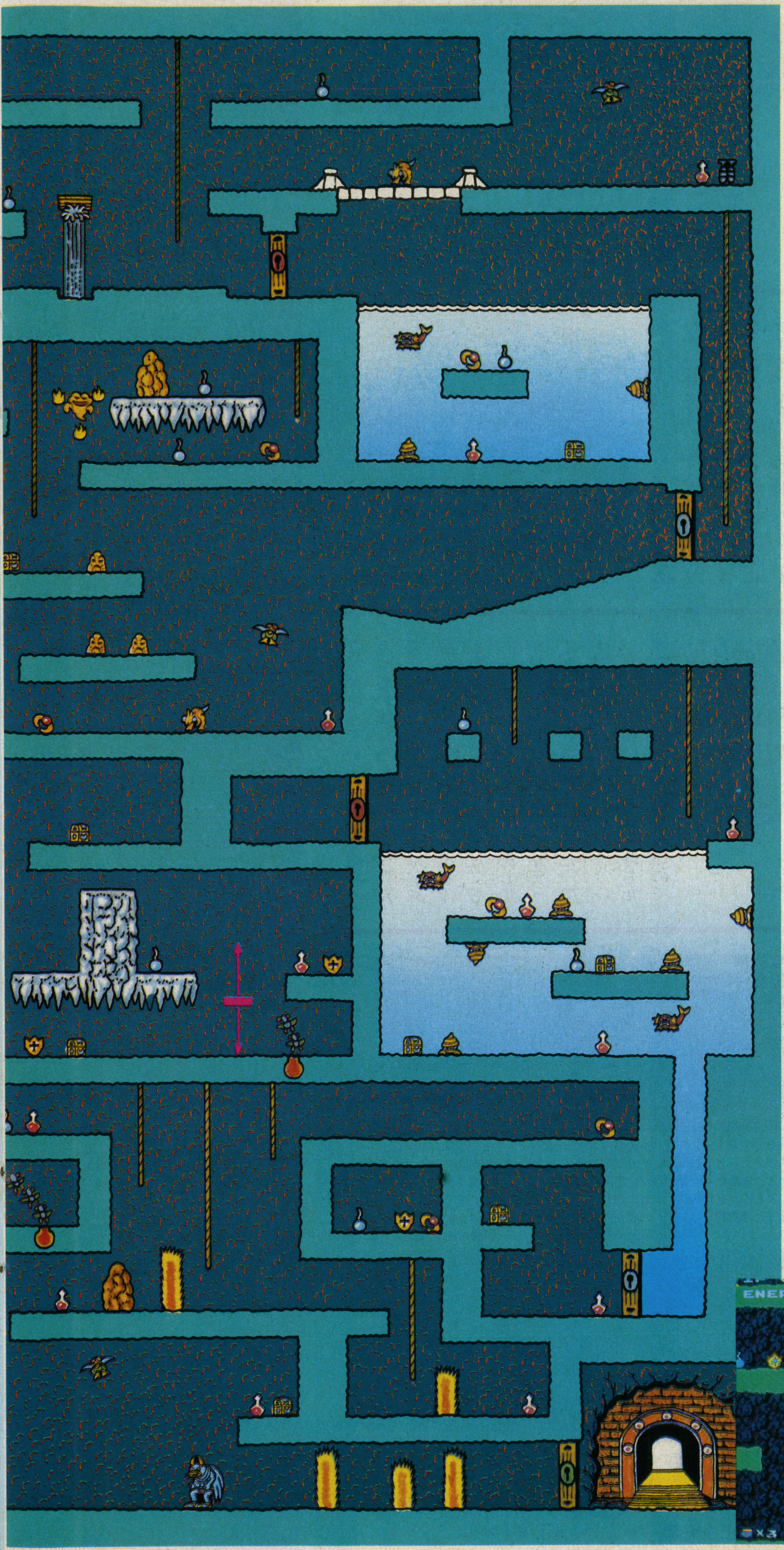
バイタリティーは赤色の薬びん（前作では命の水）を取ることによって満タンになることも忘れてはならない。しかし、世の中そんなに甘くない。敵の難易度も前作

水の中ではアクアラングをつけないと、エネルギー減少が激しいぞ。

キャラクター表

	キャラクター	得点	説明
	スペランカー	——	このゲームの主人公。今度は、地底のお姫様に会うという不純(!?)な動機で冒険へ出たのだ。うまく操作してお姫様に会おう。
	ゴースト	500点	あのゴーストがパワーアップして帰って来た!!　不気味な音楽とともに現れ近よってくる。人魂を周りに回転させているので当てにくい。
	パタパタ	500点	通路上方を飛んでいてスペランカーと縦軸が合うと、体当たり攻撃をしてくる。前作のコウモリとは親類らしい……。
	ハネルン	200点	煙とともに現れ、ノミのように跳びはねながらスペランカーに近よってくる。岩の噴き出している所では大岩の中に隠れている。
	ブンブン	200点	巣から発生し、5匹編隊で飛んでくる。無理してやっつけようとすると体当たりされるので気をつけよう。全滅1000点。
	ケラ	500点	ケラといっても有頂点ではありません。2発撃たないと死なず、口から弾を吐くのでやっかいだ。縦に合体したものもある。
	ギャック	0点	天井にへばりついて、横移動しながら弾を出す。1匹だと、間合いを見て抜けられるが、複数だとなかなかやっかいだ。
	タグチン	0点	水の底にへばりついていて首を回しながら弾を吐いてくる。移動はしない。口をポッカリ開けた姿が可愛い。攻撃不能。
	キラー	0点	水中で、一定の場所をつねに横移動する。タグチンもそうだが、水中の敵は避けて通るしかない。攻撃不能。
	バードン	3000点	のそのそと、横移動し、スペランカーが近づくと、火の玉を投げてくる。ダイナマイトか、ファイアーガン5発で倒せる。
	ヒドラー	3000点	一定の場所を跳びはねながら素早く移動する。スペランカーが近づくとブーメランを投げてくる。倒し方はバードンと同じだ。

★ステージ1



にくらべるとUPしているのだ。たとえばあのユー・レイなんかも、周りに3つの人魂を回転させながら登場したりするのだ。

そして全面クリアの謎を解く

ガケ？を渡るスペランカー。某名人の冒険島ではありません。

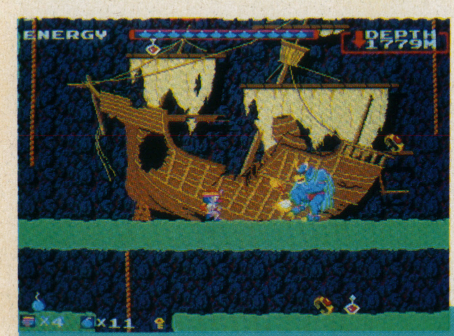
（そんな大げさなものではないが）。タイトルの"23の鍵"とは、前作にもあった扉（鍵がなくては行けなかったやつね）を開けるための鍵のことで、全6面中に23個あるんだ。鍵は、普通に通路においてあるもの、岩の中に隠れているもの、絶対に行けそうにないところに置いてあるもの、そして、あることをしないと出現しないものなどがある。もちろん、扉を開けないとその先には進めないわけだから、鍵を見つけたら絶対に取っておこう。ただし鍵と扉の関係は、イシターの鍵と扉のように色によって決まっている。色違いの鍵では扉は開かないので、注意しないとね。

それから、さっき「絶対に行けそうにないところ」と書いたけど、そんなところに鍵があったらサギだよね。でも、今回のゲームのおもしろさはじつはそこにあるといっても過言ではない!? というのは、そういうところはたいてい、隠し通路だったりするのだ。そこでは、ある行為（たとえば、ジャンプしながらファイアーガンを撃ってみるとか、爆弾を使ってみるとか）をしないと通路が出ないのだ。とにかくいろいろなことをためしてみよう。ちょっとやっかいだけど、そこがおもしろいところなんだからね。

やっとの思いで1ラウンドクリア。でも、こんなの小手調べなんだぜ。

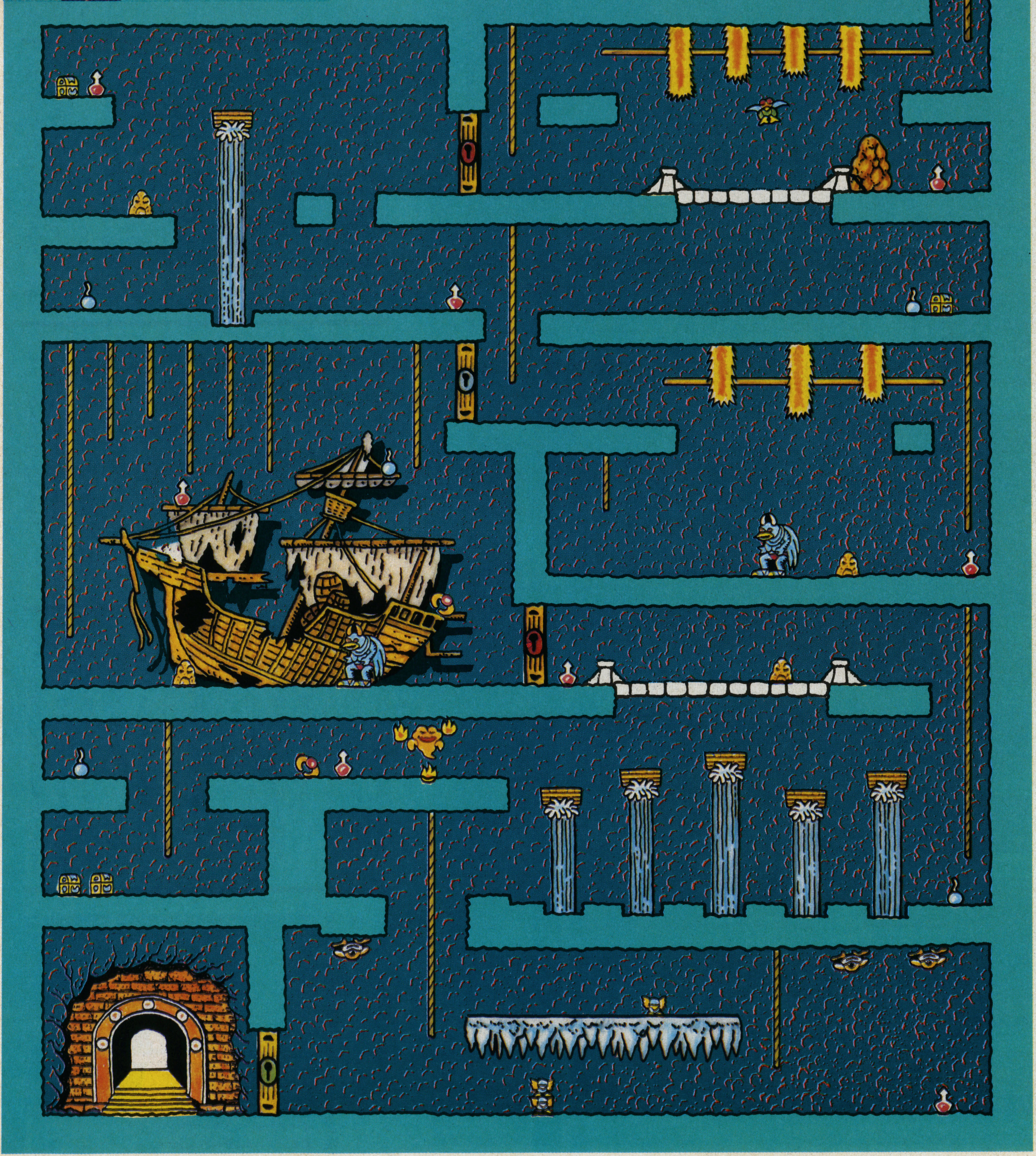
また、ゲーム中にスペランカーが袋小路にある宝を取りにいったら、後ろがふさがれて閉じ込められてしまったりするトラップもある。また、壁の中の隠し通路には、一方通行のものも多いので気をつけよう。とくに鍵のあるところではね。

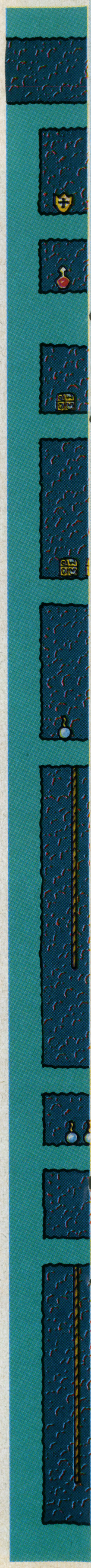
鍵を開けるとザザーッと、水が流れこむ!! 前作にはなかったぞ。



壊れた帆船の前で地底人と戦うスペランカー。なぜ、地底に帆船が?

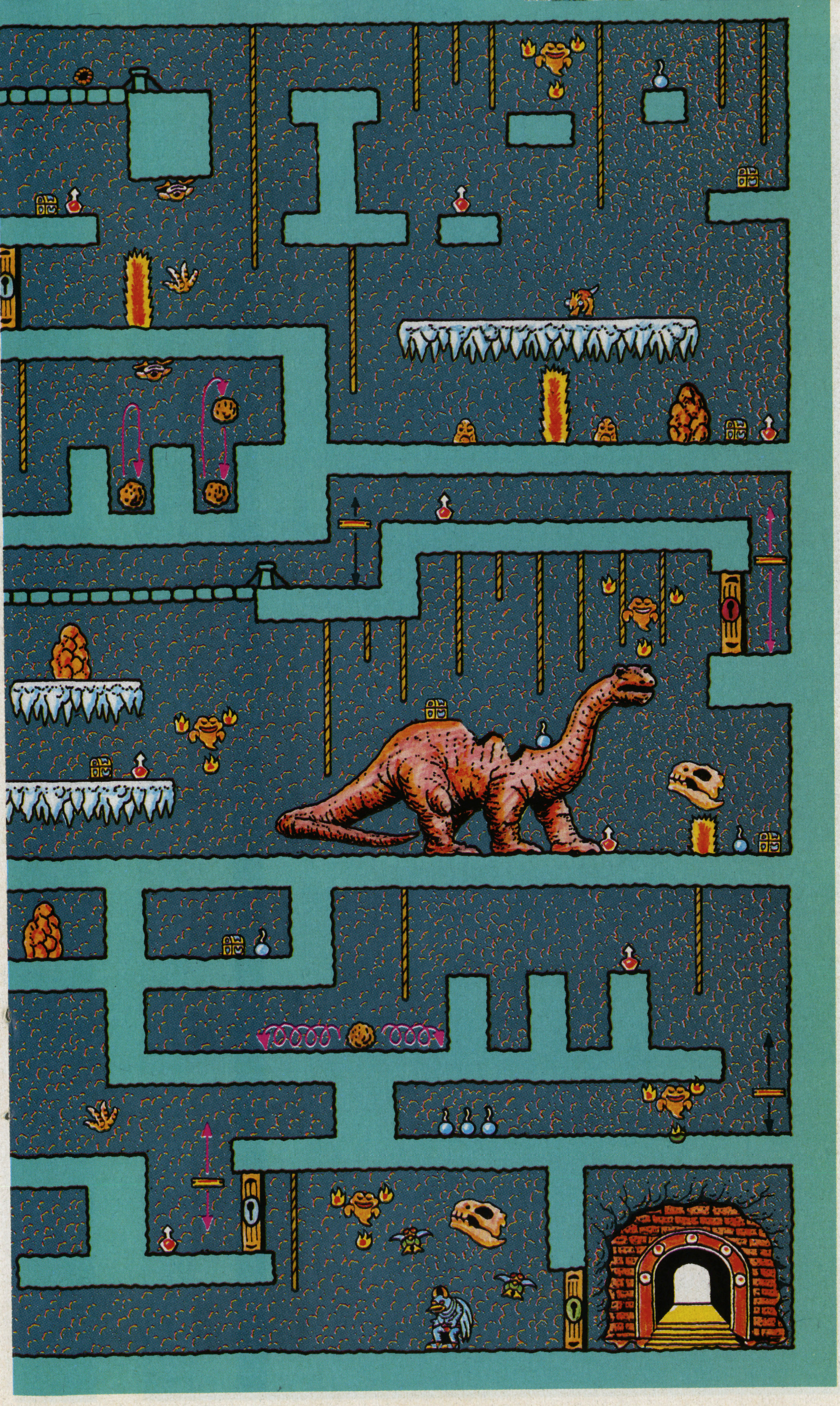
★ステージ2





★ステージ3

スペランカーはひょうきん者。恐竜の鼻でジタバタジタバタ。



とにかくフロンティア精神でぶつかっていけば、絶対に道は開ける。道を切り開くのはキミ自身なんだ!!

持っておきたいアイテムは……

最後にこのゲームの2大アイテム、アクアラングとスケボーを紹介しよう。

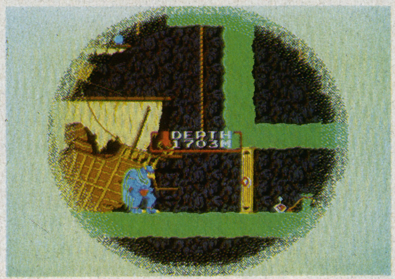
アクアラングは、プレイヤーが水中で使用するものだ。これなしで水中に入るとバイタリティーの減りかたが激しくなるのだけど、持っていれば大丈夫。なお、水中では武器が使えないので、敵はよけるしかない。前作にもなかったぶん、なかなかムズイぞ。

スケボーは横1画面先へ谷渡りするためのもので、通常の通路でスピードアップしたりするものではない。ただし、これがないと谷渡りができないので、谷から落ちたときはバイタリティーの減少が激しい。ないと苦労するぞ。

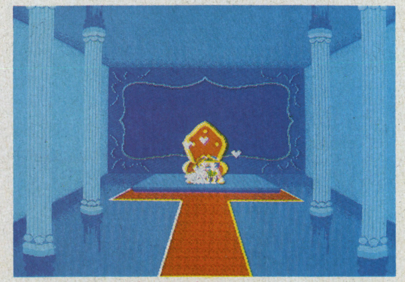
ちなみに、この2つのアイテムも隠し通路同様、ある場所でジャンプしたり、ロープのてっぺんに頭をつけたりしないと手に入らないのだ。そのうえ効力は1回限りだから、気をつけてくれ。

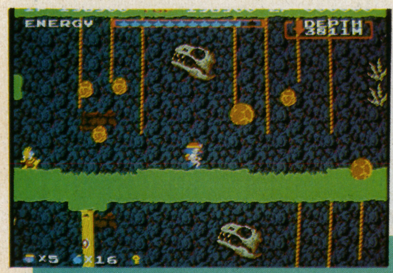
アイテム、キャラクター(表参照)、面数ともにパワーアップしたスペランカーII"23の鍵"。さあ、BEEPER諸君もさっそくお姫様に会いにいこう! 秋はシュール(?)に冒険ゲーム……。

そして、ラウンドクリアすると、数々の宝物が手に入って……。



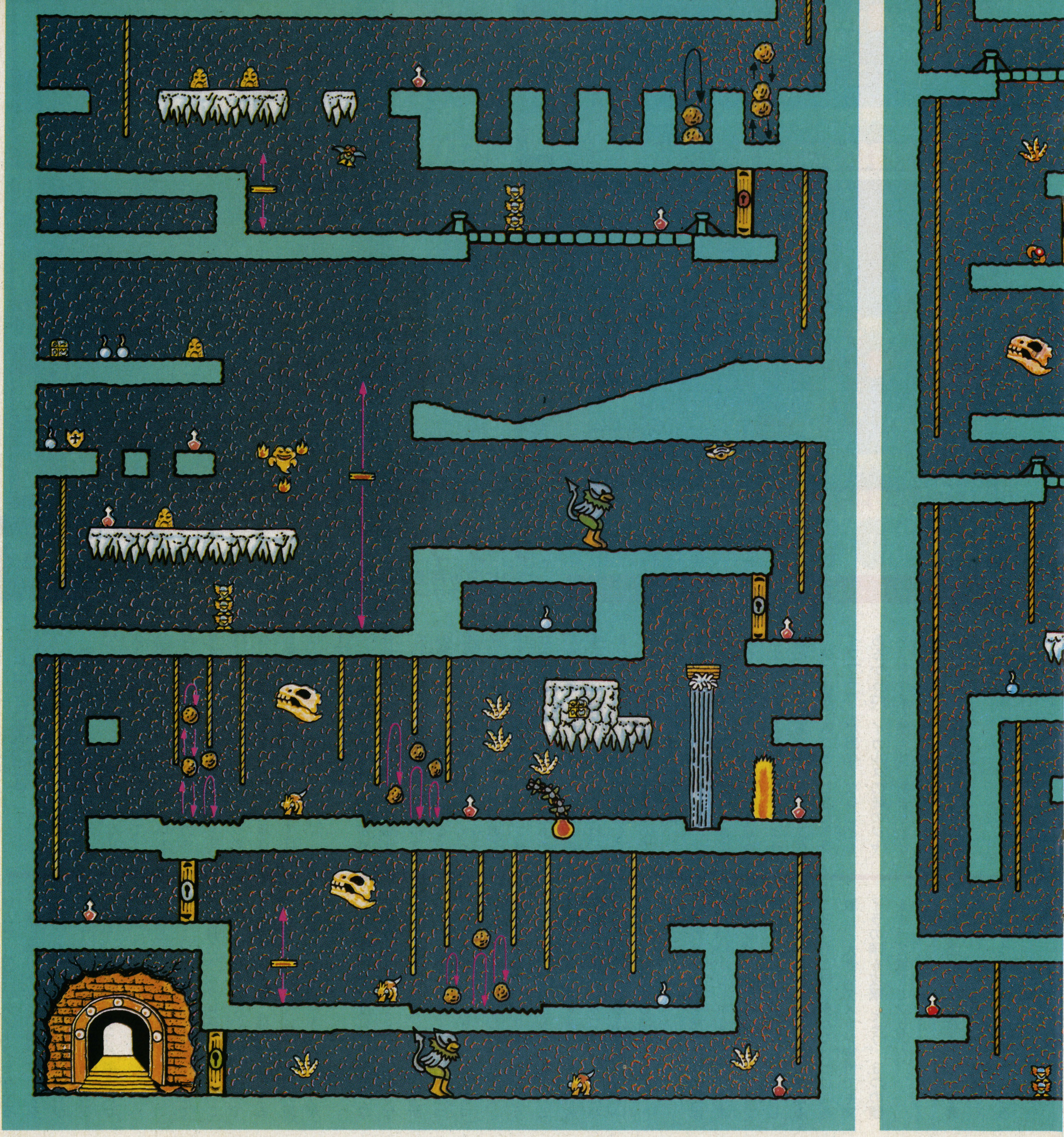
この、のぞき穴風のオープニングが何ともいえないでしょ?


すべてのラウンドをクリアして、君もプリンスと呼ばれよう!!

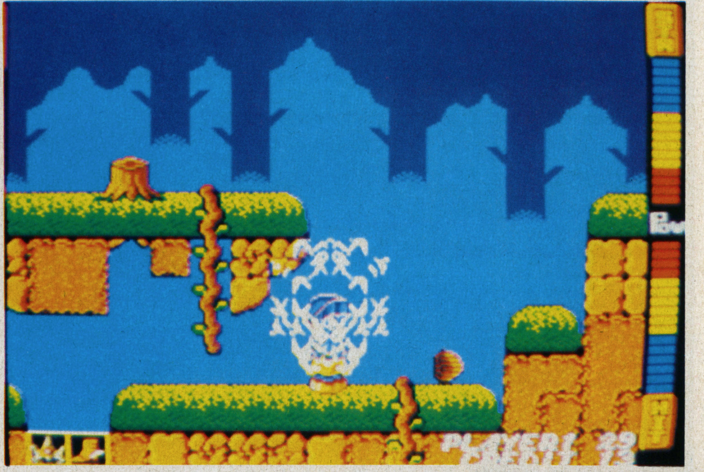


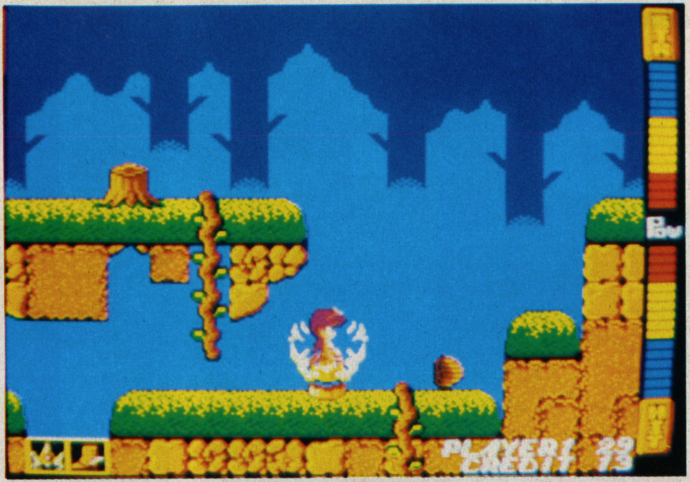
噴き上がる岩石は、まるでグラディウス。ここは走り抜けろ。

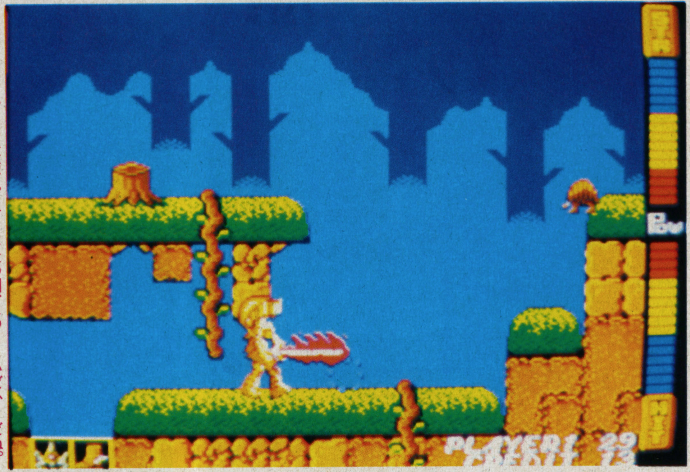
★ステージ4



アテナのパワーアップを連写で紹介。まずここでしゃがむと……。


出現したパワーテーブルの上に乗った。


モヤモヤの中へアテナが消えてゆくっ！と思ったら。


巨大アテナちゃんの登場だ。手には炎の剣、たのもしいばかりだね。

アテナ SNK

文／あいきゃー（臨時）＋エイリアン

ついに3ヵ月連載してしまったアテナ。今回は2〜5ステージマップ大公開っ!!

とても親切なアドバイス

堂々3ヵ月連続紹介のアテナだが、キミは何面まで進んだかな？ ゲーム自体、とても難しいので、全面クリアをあきらめた人もいるんじゃないかな？ でも今回のマップを見れば、半分は極めたも同然!? マップだけじゃ心細いって人のために、各ラウンドの注意点も書いておいたから参考にしてほしい。

1面

しつこく最初から（何事も初めが大切／）。地下へはなるべく降りないように。落ちたら、イカルスの靴のジャンプで急いで逃げる。武器は、こん棒→かなづち→ハンマー→剣(青)→剣(黄)→剣(赤)(→炎の剣)の順にパワーアップさせるのがベスト。一面の中間までに赤い剣にしよう!! アイテムの場所は、先月号を参考にしてね。また炎の剣は取っても取らなくてもいいのだが、ライフが減るので、初心者はやめたほうがいいよ。

2面

ハマドリュアスを倒したときに出るKは取ってるね？ 敵は相当強くなっているので気をつけよう。また、この面あたりからライフゲージに注意すること。ときたまライフフラワーが出なくなることもあるからね。イカルスの靴のジャンプをうまく使えば、あまり敵と戦わずにボスまで進めるぞ。ただし、途中のアイテムは忘れずに取ろう。

意外と倒しづらいのがこのゴーレムだ。何回かダメージを与えると頭と体が分裂し、頭がアテナを襲ってくる。ここは、ちょっとひきょうだが画面の右端から攻めてみよう。左側よりずっと楽に倒せるぞ。

3面

ゴーレムを倒して扉に行くまでに、貝のネックレスを取っておこう。これを持っていると、水中で人魚に変身でき、移動が楽になるのだ。中ほどまではイカルスの靴のジャンプで空中を進んだほうが楽だぞ。

この面から極度にライフフラワーが重要となってくる。出現しないときもあるので、すべての場所を覚えておくこと。ライフが減って人魚から人間にもどってしまったら、ライフフラワーをさがし、補充してネックレスを取り直そう。

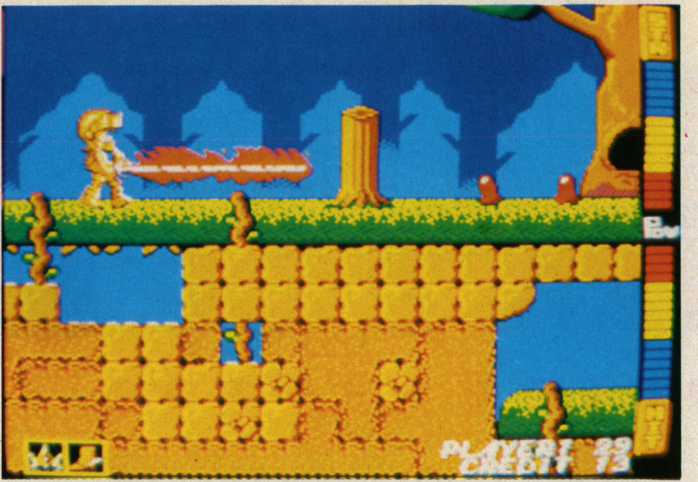
ザコの敵はあまりかまわないこと。とにかくボスまで急いで進んでしまうのだ。ネプチューンはハマドリュアスとさほどかわらないので、楽に倒せるはず。

4面

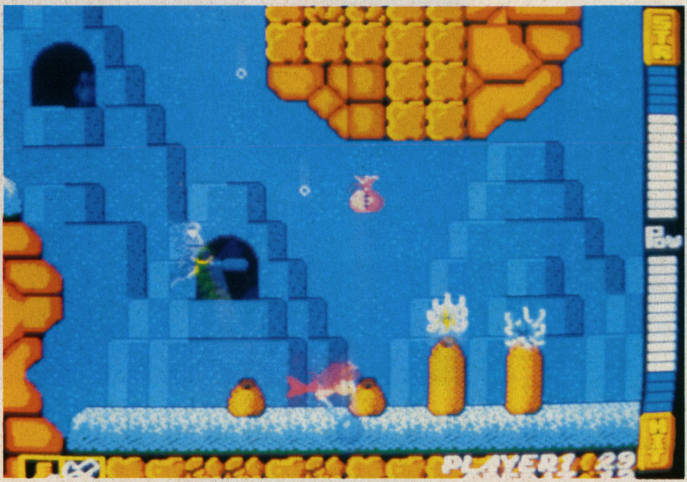
ペガサスの翼を持っていったほうがいいかもしれない。ただ、うまいプレイヤーはイカルスの靴でジャンプしてクリアしてしまうらしい。Kが途中にあるので必ず取ること。もし赤い剣がなければKを取り、大きなダメージ覚悟でキマイラの頭を攻撃しよう。3つの頭をすべて壊すとクリアだ。

5面

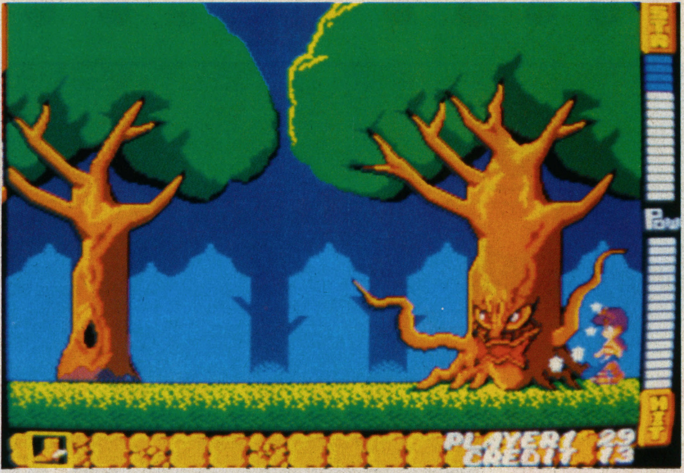
この面以降は、最低でも剣は黄色、アーマーは青銅をキープしておくよう心がけてほしい。もちろ



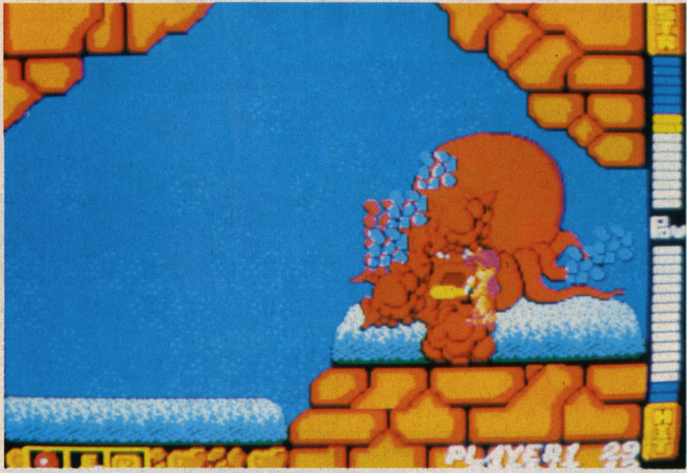
炎の剣を振りかざせば、どんな敵もへっちゃらさ!



水中で人魚のように泳ぐアテナちゃん。ボクもいっしょに泳ぎたい。

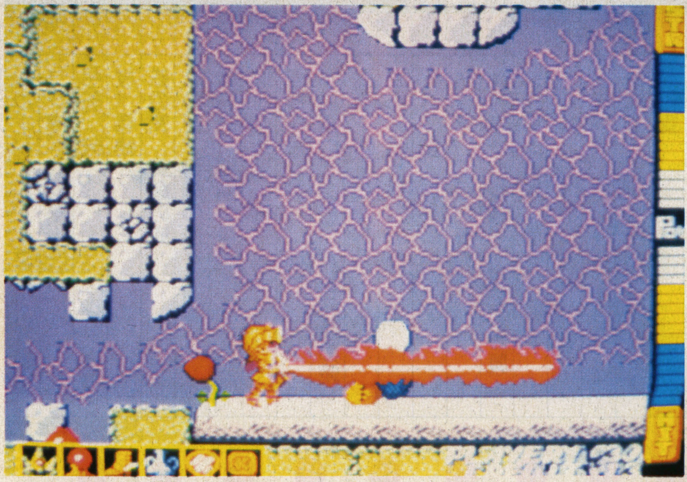


ちょっとひきょうな手だからあまり見せたくないけれど、楽勝な技。



ほげー。オレの友だちをよくも!(悲しみのたこぴーでした)。

でたーっ。SNKの名物、カッサム××(ペケペケ)だっ! やっちまえー!?



炎の剣があれば、氷のシーンだって寒くはないさ!?

んライフフラワーの場所は覚えているよね。ボスのグリュプスは今までとひと味違った攻撃をしかけてくるが、攻略のポイントは同じだ!!

とまあ、ステージはあと半分あるんだけど、ひとまず説明は終わりにして、重要テクニックをいくつか紹介することにしよう。

知ってると役に立つ重要テクニック

●炎の剣を持ったら、ボスですべて使い切るようにしよう。炎の剣ひと振りでライフゲージが一つ減るのは知っていると思うけど、これをある程度使っておいて、あと2回で剣が消えるようにしておけば、次の面でいきなり死ぬということもなくなり、ライフが満タンの状態で始めることができるのだ。

●スクロールぎわ(上下の境(きかい))は早く脱出すること。知らないうちに、飛び道具などで倒されるぞ。

●しゃがむことを忘れるな。かんたんなことだけど、これをするとしないでは大ちがい。敵の攻撃から逃げられることも多いぞ。

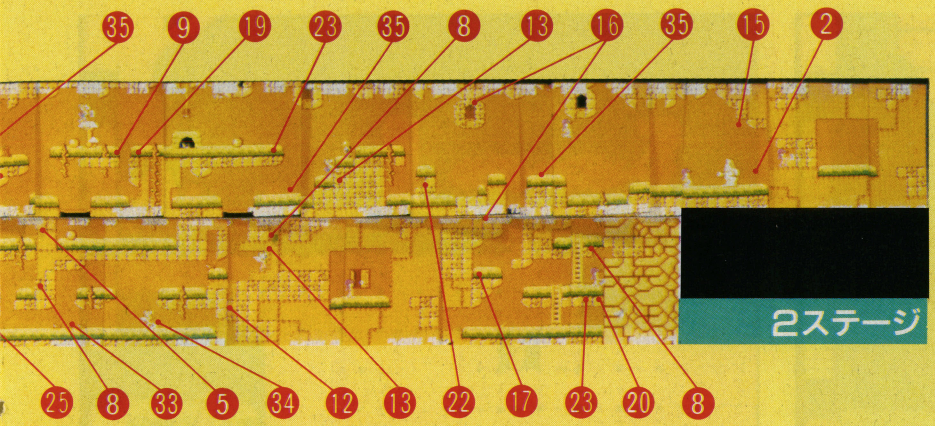
●スクロールバグを利用してボス敵を倒すことができる。

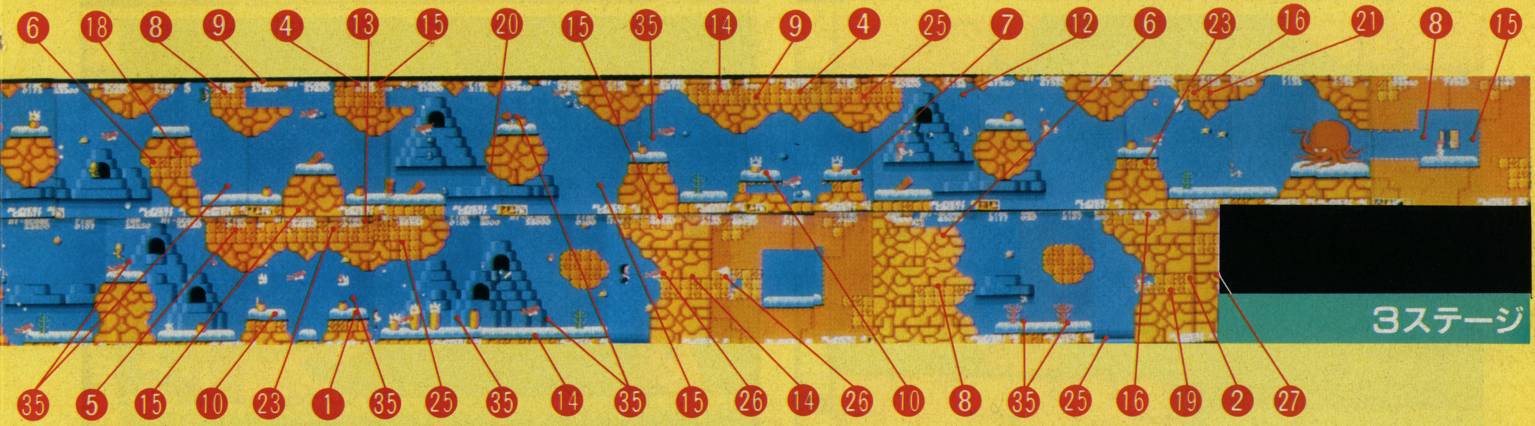
1. ボスの近くで強制スクロールになった瞬間、画面左端でアテナをすわらせる。

2. スクロール停止地点で、アテナの剣(レッドソードなど)だけ左の画面上に出す。

3. あとはボタンをひたすら連打するだけ。ただしキマイラのときは上下に移動すること。

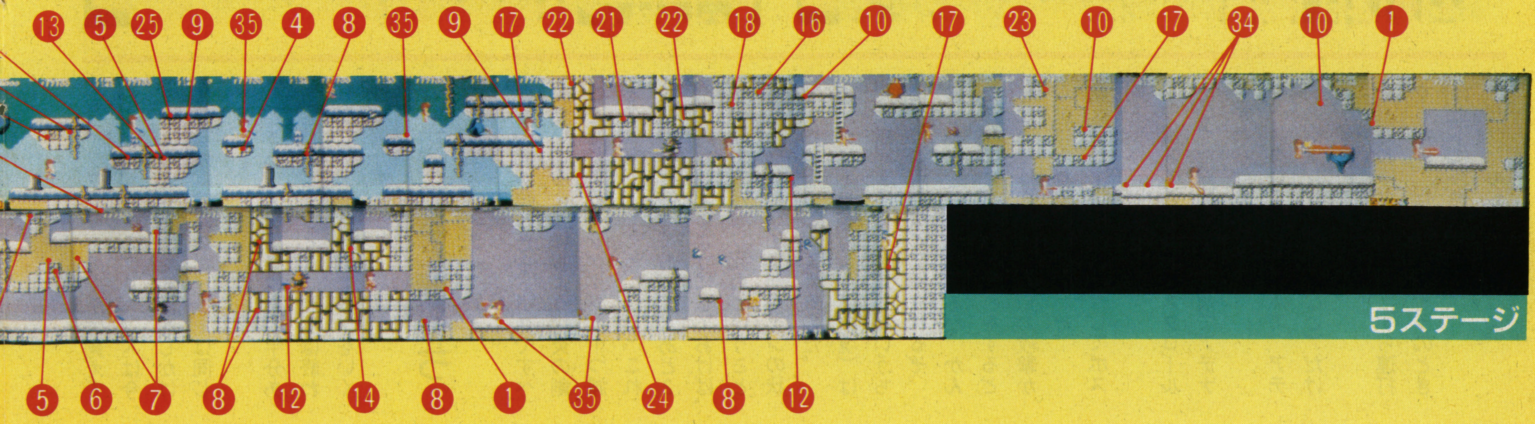
ぜひためしてみてほしい。

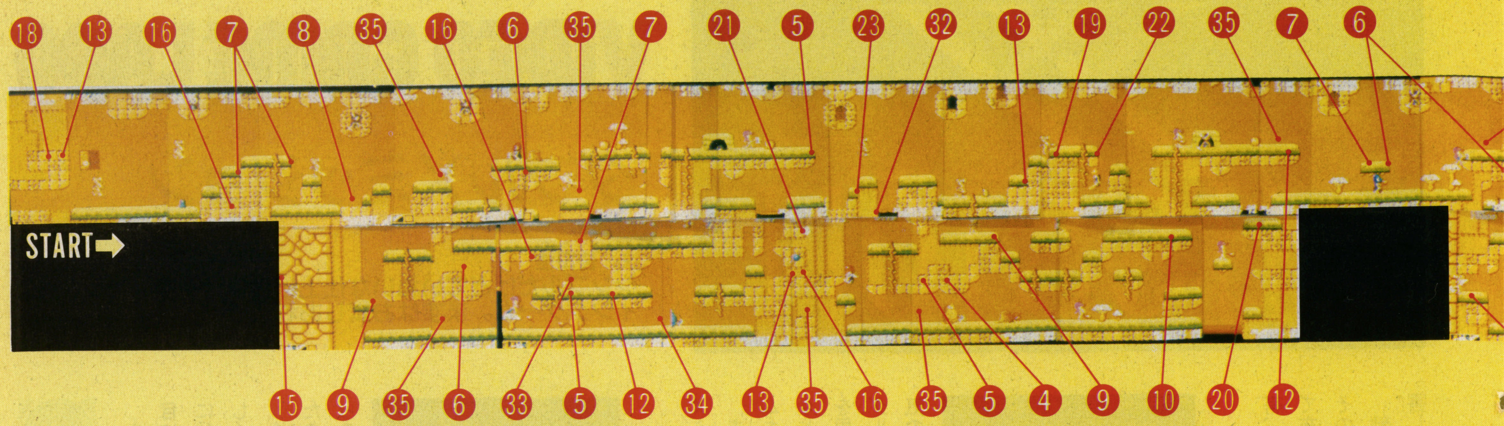


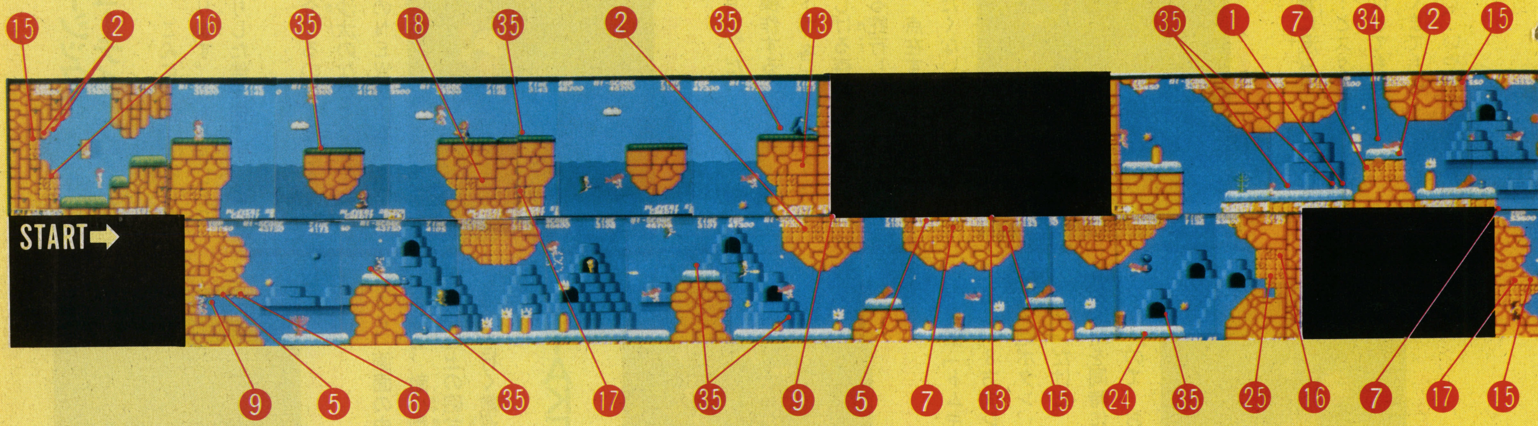


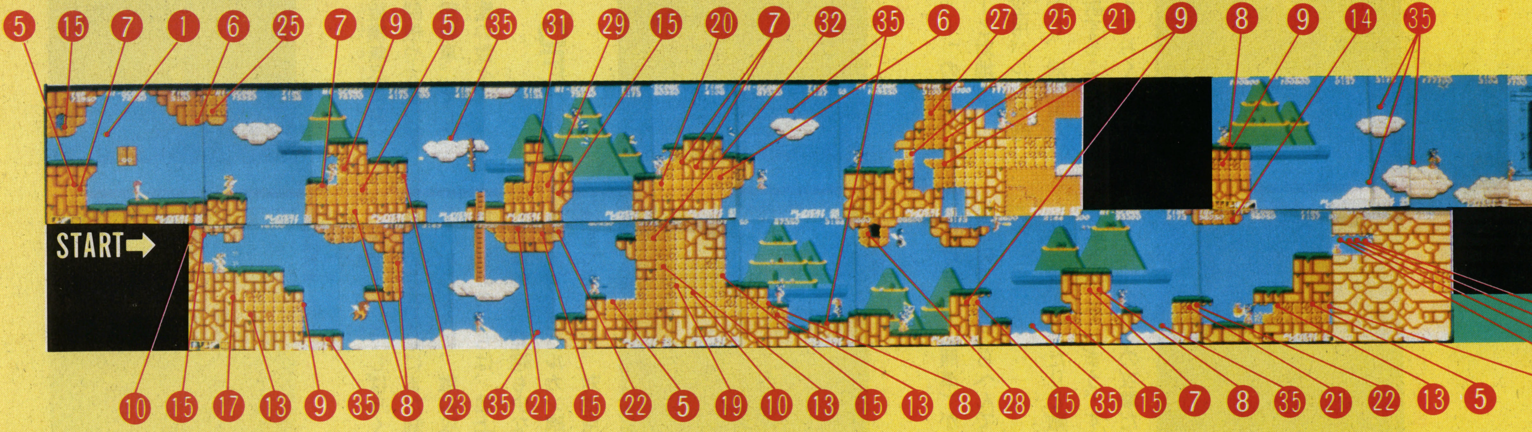
●マップナンバーの対応表

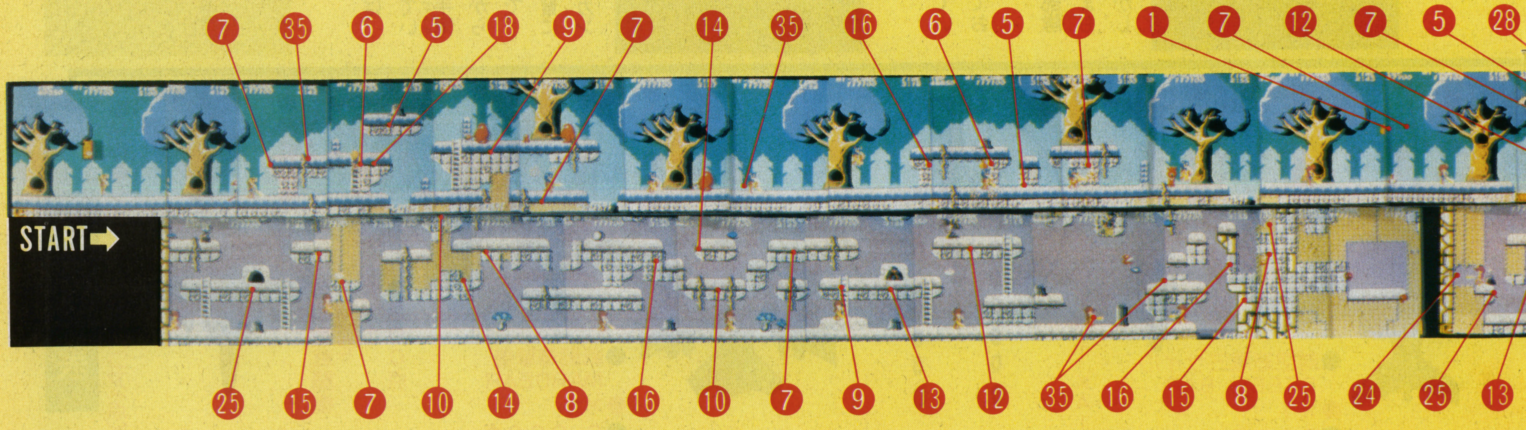
No.	出現アイテム
1	ブルーソード、イエローソード
2	コン棒、ハンマー
3	弓矢、矢
4	杖、巻物
5	鉄の兜、青銅の兜
6	鉄の鎧、青銅の鎧
7	鉄の盾、青銅の盾
8	闘士の指輪（青）、（赤）
9	智恵の冠（青）、（赤）
10	水晶玉（青）、（赤）、パンドラの箱
11	金袋、ルーレット
12	生命の壺、導きのランプ
13	シバの鏡、レダの鏡
14	メシアの鍵、守護の竪琴
15	貝のネックレス、ペガサスの翼
16	砂時計（青）、（赤）
17	炎の剣、レッドソード
18	鉄球棒
19	火の矢
20	魔術書
21	龍の兜
22	勇者の鎧
23	獅子の盾
24	イデの鏡
25	Kの石盤
26	マイナスアイテム
27	セーラー服
28	ルーレット（5、6、7、スカ）
29	ルーレット（21、22、23、スカ）
30	ルーレット（1、2、3、4）
31	ルーレット（8、9、13、スカ）
32	ルーレット（17、18、19、20）
33	パワーテーブルのスイッチ
34	パワーテーブル
35	ライフフラワー




START➡


START➡


START➡


START➡

VIDEO GAME LABO

ダブルXミッション

UPL

文／佳田佳

シンプルだけどていねいな仕上げのシューティングゲーム。まずはお試しあれ。

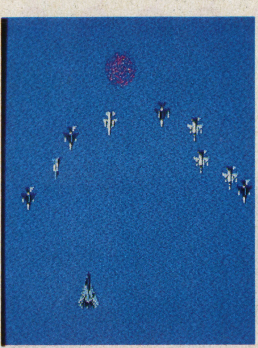
ベーシックなシューティングゲーム

やぁ！ こんにちは。お初にお目にかかります。こんどBEEPに仲間入りした佳田佳です。よろしく！

今回紹介するのは、最近どうしたのか音沙汰のなかったUPLからの待望のNEWゲーム、〝ダブルXミッション〟だ。

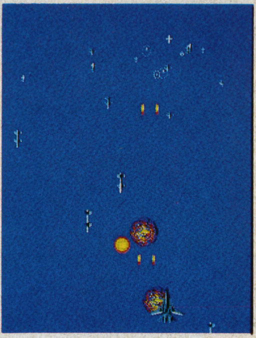
対地用バルカン砲で砲台が爆発する。なかなかリアルだね。

キミの操作するのは「F-14トムキャット」。各エリアはうっそうと生いしげる森林、アマゾン川を思わせる蛇行した河川のジャングル地帯、点在するオアシス、水気のまったくない荒廃した砂漠地帯、真っ青に澄みきった海、そして夜景……とスクロールしてゆく。

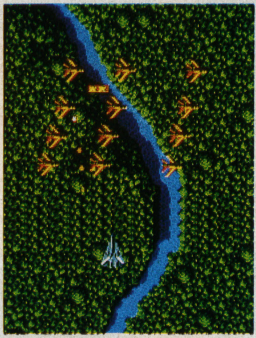

いきなり撃ってくる敵戦闘機にかこまれてしまう！

その背景はとても美しい。

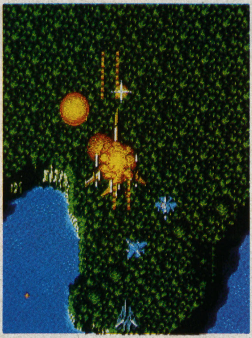
敵はあくまでもキミの進路を妨害しようと、いやキミを撃破しようと、画面の中を縦横無尽に飛びまわる。敵小型戦闘機や大型攻撃機、地上の砲台に敵戦車。そして海上を行く敵巡洋艦の数々……。

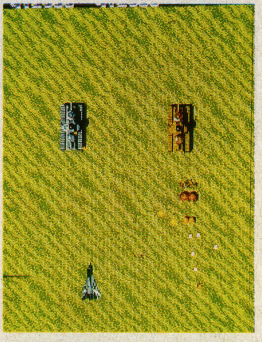

出た！ 恐怖のミサイル。うまくすり抜ければボーナス得点だ。

TAKE OFF!!

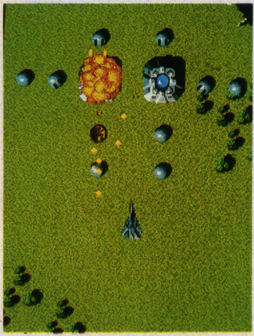

2つ星を取るとパワーアップだ！と、わかっていても取れない。

自機「トムキャット」の操作方法は、8方向レバーと対地用バルカン砲ボタン、対空用バルカン砲ボタンだけだ。しかし、対地用と対空用を同時に発射することはできないので、おぼえておくように。


パワーアップ後の連射砲(2つ星)。威力はすごい？

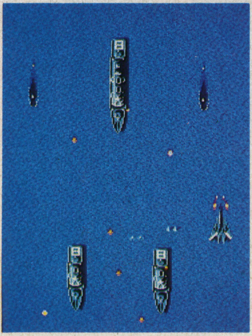

多砲頭戦車 GULEMLER

スタートしてしばらくの間は、キミの存在が敵にまだ知られていないかのように、敵の攻撃も手薄だ。初めのうちは、地上部隊からの攻撃のみ。発砲も少ないので、自機の対地用バルカン砲の練習にはもってこいだ。対地用バルカン


中型基地 GODDZOFF

砲にはサイト（照準）がついていないので、ここらへんで慣れておこう。

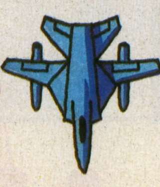
その後、ぱったりと敵地上部隊が姿を消してしまう。するとまもなく戦闘機部隊の攻撃だ。しかし


フリゲート艦隊。不気味な潜水艦が印象的だ。

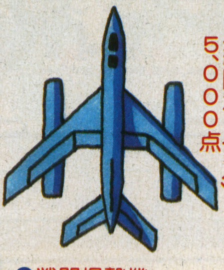
敵キャラクター表

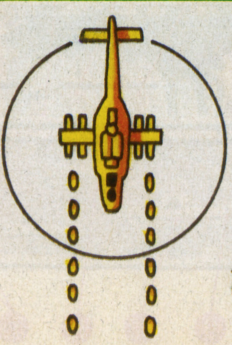
●名称●ダメージ回数●スコア(点)

●軽戦闘機 M-1
●×1
●(赤)100点 (緑)300点 (編隊ボーナス)5000点


●中型戦闘機 M-2
●×1
●200点

●中型爆撃機 BLAK FISHER
●×14
●8,000点

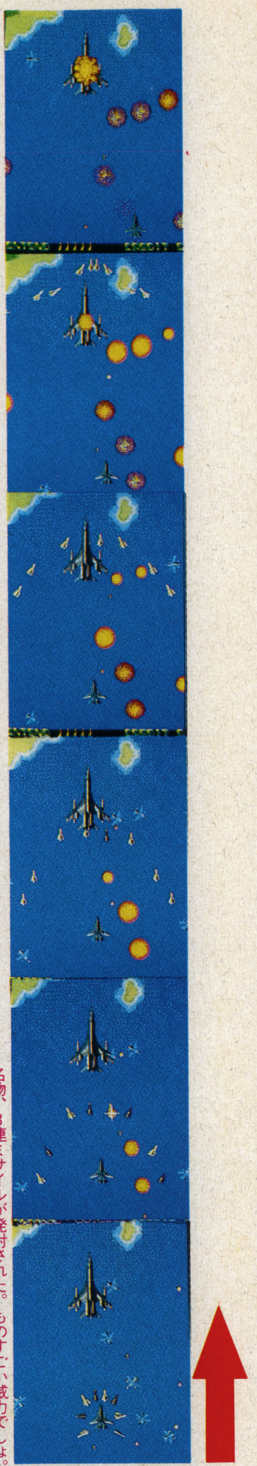

●戦闘爆撃機 MARDEAR
●×6
●2,000点


●攻撃型ヘリコプターH-1 KAIN
●×4
●8,000点

●地対空ミサイル FLYING FISH
●×1
●100点

●対空追尾ミサイル STEEL BAR
●×1
●300点

●大型爆撃機 RED DORAGON
●×52
●20,000点

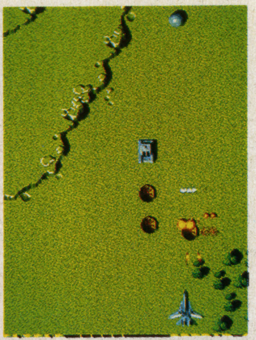

名物、8連ミサイルが発射された。ものすごい威力でしょ。

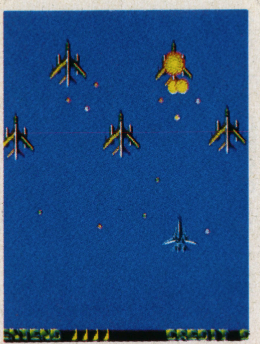
まだこのへんは〝めまぐるしい〟ほどの攻撃ではないので、ウォーミングアップのつもりでバンバン攻撃しよう。

ときどき出現するグリーンの敵飛行編隊をうまく全滅させると、「WAP(ウエポン)」が出現する。これに触れると、5000点のボーナスが入るぞ。

しかし「WAP」に触れずに対空用バルカンを撃つと、一つ星や2つ星の「階級章」になり、それに触れるとパワーアップする。

パワーアップは、自機が翼を閉じたときには(一定以上連続して上に移動すると、翼が閉じる)、速射砲になり、翼を開いたときには(閉じたときとは逆に、下に移動する)、4連砲になるぞ。パワーアップ時間は40秒だ。

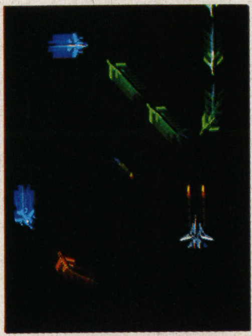

WAPを掘り当てたぞ！ ウッシッシ。


MARDEARの編隊。弾幕が激しい。

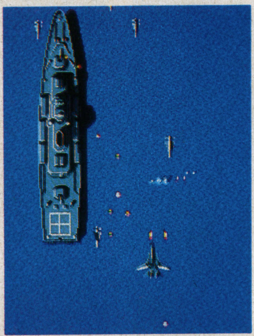
ついに出た！ 究極の兵器 RED DORAGON。

パワーアップは、4連砲と速射砲の両方ともつくとは限らない。触れた階級章の〝階級〟によって決められている。

また、パワーアップ中に別の「WAP」に触れると、2000点または5000点のボーナスが入り、それまでのパワーアップはカットされる。「階級章」に触れた場合は、その「階級章」のパワーアップに切り替わり、タイマーもともとにもどる。


夜のエリアは美しい。写真は流し撮りで戦闘機の軌跡を出している。

さて、このゲームの唯一の隠れキャラクター(?)として、「ボーナスボール」(青い玉)がある。地上の平地などに隠れていて、対地バルカン砲で撃つと出現し、さらにそれを撃つと「WAP」が出現するぞ！ 早めに見つけ出そう。


砲弾のほかに対空追尾ミサイルまでも撃ってくる大型巡洋艦。

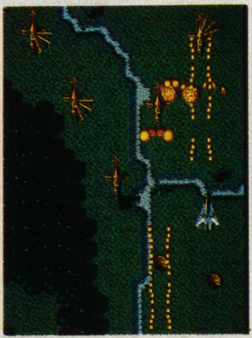
中盤あたりで、海の中からわき出るような〝ミサイル群〟を1機も破壊せずに通りぬけると、なんと2万点のビッグボーナスだ！

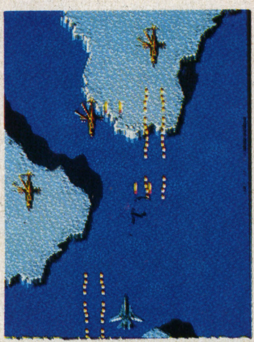
一番下が安全なようで危険!!

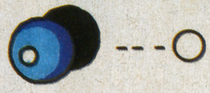
では、いくつかアドバイスを。森林や海中などのゲリラ部隊は早めに撃破してしまおう。気づかないうちに自機のすぐそばまで敵弾が接近している、なんてこともあるぞ！

舞台はいよいよツンドラ地帯に。どんなワナが待ちかまえてるのか。

地上の砲台や戦車は、かなりあっさりと撃破できるはずだ。陸空の共同攻撃にあったときは、地上を無視して、敵戦闘機のみを標的にしてもだいじょうぶだと思うよ。「WAP」を持ったグリーンの飛行編隊は、飛び方にいくつかのパターンがあるので早く覚えよう。パターンがわからないときは相手の後を追わずに(飛行編隊のほうが速いので)、真ん中あたりでしとめたほうがいいだろう。

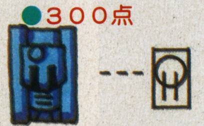

KAIN。突然現れ弾を撃ってゆく。かなり強敵だ。

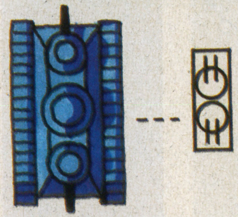

ついに北極までやってきた。寒そうだなぁ。

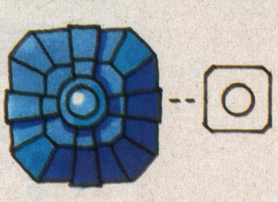

TANK
×1
100点

PIBOT
×1
100点

装甲車L-4
×1
300点


対空戦車TX-Z
×2
200点

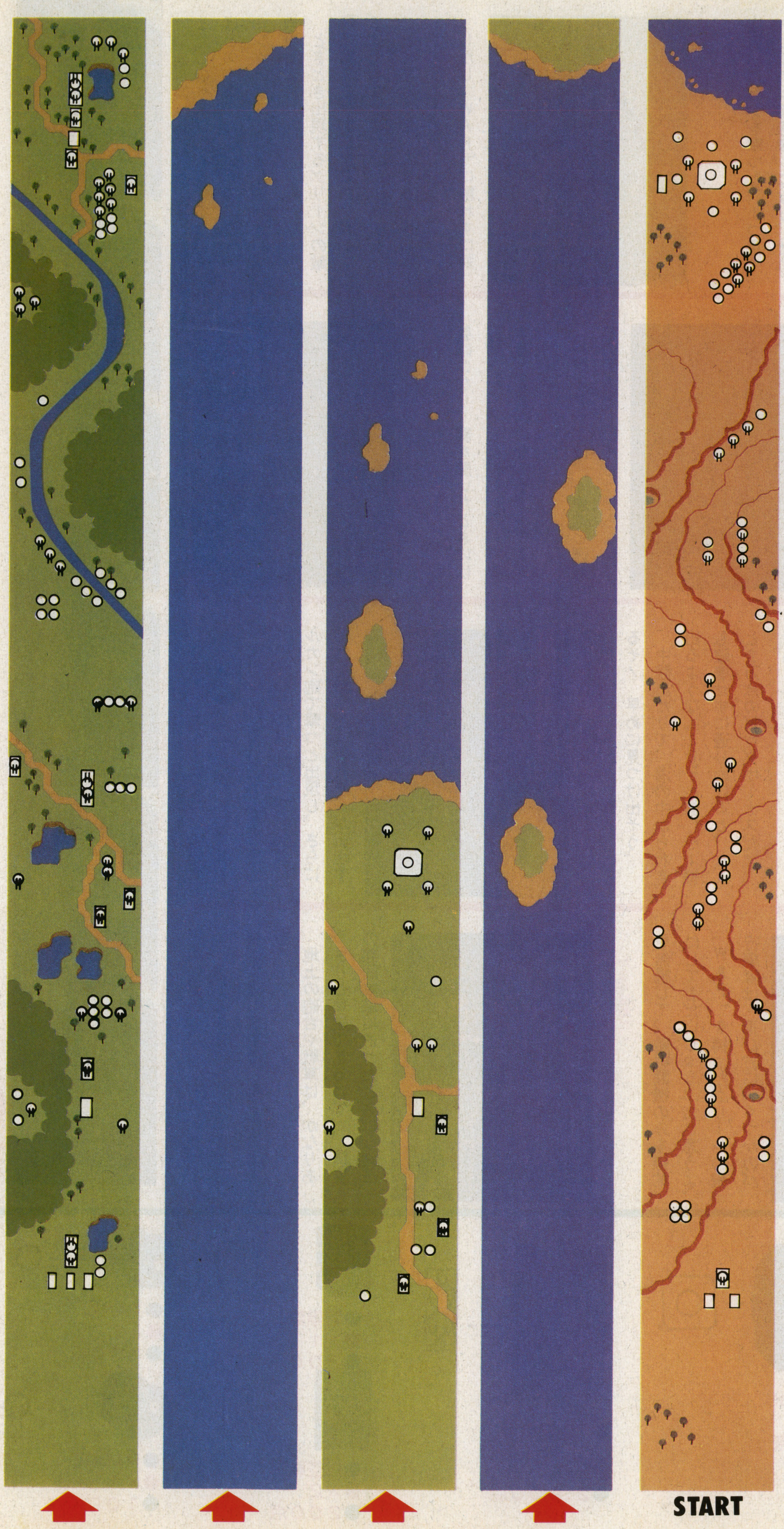

多砲頭戦車 GULEMLER
×6
2,000点


中型基地 GODDZOFF
×8
2,000点

隠し砲台、及び隠し基地
×1
800点

ボーナスボール
×1
200点

ホバークラフトHV-1
×1
100点



意外と安全なのが、画面の一番下でチョコチョコしていることだ。しかしときどき、なんの予告もなく大型攻撃機の編隊が真下から出てくるところがある！　この場所は確実に覚えておこう。
　また、パワーアップは「おまけ」程度なので、欲張って取ろうとすると、すぐに敵弾のえじきとなってしまうぞ。気をつけよう。ゲーム自体はパワーアップなしでも十分クリア可能な難度のバランスになっているんだからね。

　そして、このゲームで最大かつ最強を誇る敵が「超大型爆撃機」と「巨大戦艦」だ。ぼくも「巨大戦艦」のほうは、ホーミングミサイルをかいくぐってなんとか炎上させるまでにこぎつけたが、美しく〝優雅〟ということばがぴったり当てはまる「超大型爆撃機」にはまったく歯が立たなかった。

うむっ！　あそこにいるのは何だろう？

SIMPLE IS BEST!

　このゲーム、とにかく細かいところまでよく作られている。たとえば、対地用バルカンの着弾地点が、陸では〝爆発〟、水上では〝水柱〟と効果的に使い分けて臨場感を出しているし（ほかのゲームでこんな処理は見たことないもんね）、爆発処理にも凝っていて、なんと普通の3倍もの枚数のキャラクターを使用している。開発の人もかなり無理をしてやったと言っていたけれど、そのおかげで、とてもリアルな爆発シーンを見ることができるんだ。
　とにかくシンプルで気軽に遊べるシューティングゲーム、一見の価値ありだね。

●RAVEL型フリゲート艦
●×4 ●1,000点

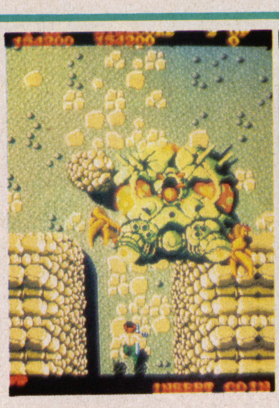
●HOMON型潜水艦
●×1 ●300点

●ATSUKU型フリゲート艦
●×6 ●4,000点

●大型巡洋艦BLAK HIP
●×54
●20,000点

怒号層圏

SNK
写真は開発中のバージョンです。



怒の続編だが設定は新しい

ビデオゲームファンなら一度はやった『怒』の続編がついに登場するぞ! ゲームセンターにおめみえするのは10月下旬の予定だけど、ひと足はやく紹介しよう。

2人同時プレイ、乱入（途中参加）もできて、回転ダイヤルつき8方向レバーのこのゲームの名前は、『怒号層圏(どごうそうけん)』。意味は辞書を引いてもわからないけれど、なんだか重厚感とド迫力が伝わってくるね。

ゲーム内容は怒を踏襲(とうしゅう)しているけれど、見た印象は、まったく別もの。第1に設定がそのままなのは、主人公と操作関係だけ。ストーリーは怒全面クリア後から始まる。某国の軍隊を全滅(ぜんめつ)させた主人公たちは、「カワサキ将軍」に100万点ボーナスと有給休暇(ゆうきゅうきゅうか)をもらった。しかし、バカンスにでかける途中で時空のひずみに落ち、未知のモンスター軍団に遭遇(そうぐう)し、新たな戦いが始まる（武器を持って休暇にいくなんて、プロだ）。

例によってSNK一流のパワーアップにも磨(みが)きがかかり、ひとひねり加えてあるようだ。たとえば、岩をも砕(くだ)くハイパー手投げ弾（ほんとうに岩を砕いてしまうんだぜ）でも倒せないやつがいて、それは剣や×××でやっつけるとか、武器の持ちかえがキーポイントになるらしい。

エリアの最後の敵は超大型でとても不気味だ。見せてもらえなかったけれど、すごいやられ方をするモンスターもいるらしいのだ。ゲーマーとしては、一刻もはやくやっつけてみたいね。

とにかくこのゲーム、この秋の台風の目になりそうだ。

NEWS

妖魔忍法帖

日本物産

仲間の剣士を呼びよせて、首領玉梓(たまずさ)の容赦(ようしゃ)なき攻撃に立ちむかえ! 日物の新作。詳(くわ)しくは来月号で紹介。

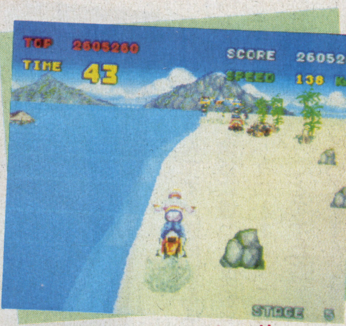
ビデオゲーム人気10

集計期間昭和61年8月1日から8月31日まで。

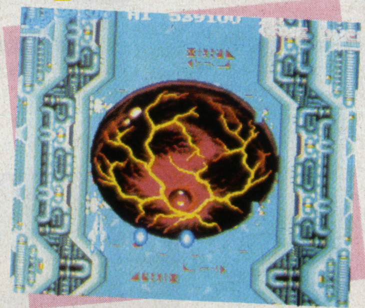
ランク	前月ランク	ゲーム名（メーカー名）	内容
1	1	アルカノイド（タイトー）	集中力がものをいう。最新版ブロックくずし。
2	7	エンデューロレーサー（セガ）	ウイリー&ジャンプで障害物を跳び越そう!
3	6	沙羅曼蛇（コナミ）	グラフィックが美しすぎてめまいがしそう。
4	—	スーパースプリント（アタリ/ナムコ）	友だちと楽しくプレイできるドライブゲーム。
5	2	スペースハリアー（セガ）	3D空間に現れるドでかい敵キャラを倒そう。
6	—	ハング・オン（セガ）	実物大のバイクでスリリングなレースを!
7	3	アテナ（SNK）	今月号のマップでキミもパワーアップしよう。
8	—	TX-1 V8（タズミ）	根強い人気はなんといっても3画面の迫力。
9	4	熱血硬派くにおくん（テクノスジャパン/タイトー）	不良グループにひとり立ち向かえ。
10	—	ガルディア（セガ）	パワーアップで"ガルディア軍"を撃破せよ。

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。

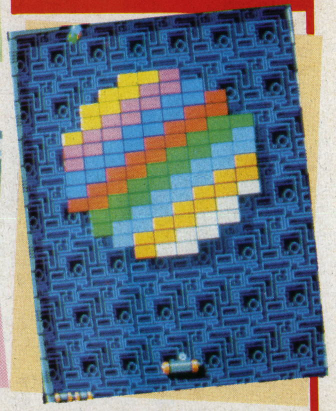
協力店●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●テクモファンシティ水道橋●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ジョイランドタイトー●東花園ウエスタン



2 エンデューロレーサー



3 沙羅曼蛇



1 アルカノイド

辛口連載！

第4回

私が悪うございました。

イラスト by M.YAMAMOTO

飽きのこない大長編ADV（アドベンチャー）の魅力

【今月の材料】
殺人倶楽部(リバーヒルソフト)
【料理人】
山村モヘップ(12)

(「エイトマン」の節で)
♬光るLED　光るディスプレイ
怒る編集者　ゲーム界
行こう無限の
走れモヘップ
86の10メガより速く
叫べ　その言葉
「私が悪うございました」

モヘップ、ライターの意地を見せるか!?

先日、こんなアンケート葉書がありました。

「モヘップの『悪うございました』は、全然ゲームの紹介になっていないじゃないか！　もっとヒントとかを載せろ!!」

うーん、たしかにボクのレビューでは、ゲームのヒントとかワザとかの紹介はあまり多くありません。……だけど、第1回にも書いたように、このレビューはあくまでも「理想のゲーム」を追い求めるためのもの、いい換えるなら、「良いゲームは良い、悪いゲームは悪い」とはっきり言うことによって、ゲーム業界をさらに発展させる、そういう主旨で始めたものなんです（こんなこと書くと、また「モヘップはナマイキだ！」なんていう葉書がくるなぁ）。

かといって、ボクにゲームの詳解ができないわけじゃありません。徹底研究なみの記事ぐらい、朝飯まえ……。そんなわけで、今回は『殺人倶楽部』（リバーヒルソフト）という大作アドベンチャーを、詳しく紹介することにしました。

膨大なデータはすべてヒントだ！

この『殺人倶楽部』、推理モノのアドベンチャーゲームです。プレイヤーは刑事になって、殺人事件の犯人を見つけ、事件のウラに隠された真実を捜し出す……まあ、アドベンチャーとしてはよくあるタイプのゲームですね。

でも、よくあるタイプだからといって、目新しさがないということはありません。なんといってもデータ量が並じゃないんです。まず、登場人物がとてつもなく多くて、その数なんと30人以上！　しかも、人物のデータ量が多いのにもかかわらず、細かい部分にまで気を使ってあるんですから、ホントに感心しちゃいます。

というのは、登場人物のすべてが、なんらかの形で事件のカギを握っていて（シナリオを書いた人は苦労したんでしょうねぇ）、おまけに聞き込みをしたときの反応ひとつにしても、これまたみんな意味があるんですから！

たとえば、ある人物にある事を聞いてみたら「知らない」と答えが返ってきたとします。そのとき、本当に知らない場合と、知ってて隠しているような場合では、返答が微妙に違うんです（逆にいえば、ある人物が、微妙に違った反応を示したときは「なにかある」と疑うべきだということですね）。

とにかく、すべてがそんな感じで、ゲームのデータのひとつひとつが、全部ヒントになっているというわけなんです。

「おいあんた、こんなところで寝たら風邪ひく…ゲッ、死んでる!!」

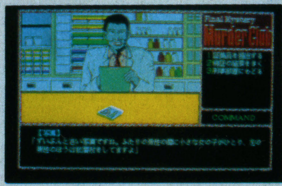
ストーリーは複雑怪奇

このゲーム、登場人物の数だけでなく、ストーリーもかなり大きなものになっています。そこらへんも少し説明しましょう。

まず、殺されたのは「ロビンズ商会」という会社の社長で、ビル・ロビンズという人です。この人は、はっきりいって「仕事のためなら親でも殺す」といった感じの人で、方々から恨みをかっていたわけなんです。

被害者がそんな人ですから、捜査が進むにつれて、登場人物のほとんどが動機を持っていることがわかってきます。たとえば、秘書のシェリー・マクドナルドとか、パブでピアノを弾いているサラ・

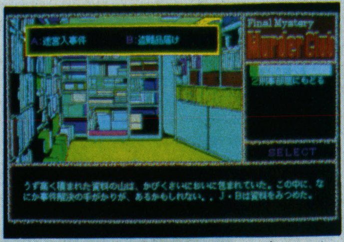
▲死体の発見場所は、大学の構内。しかし、犯行は別の場所で行われた。



◀証拠の写真を鑑識にまわす……この写真には、どんな意味があるのか？

ソフトの評価「私が悪うございましたレベル」

1・買わなくても心は痛まないぜ！
2・悪いけど、今回は勘弁してね！
3・買うべきか、買わざるべきか？
4・ゴメン、すぐ買うよ。
5・ボクが悪かった！　買うから許して！



▶外を調べ回るだけでなく、時には資料室に行くことも必要だ。

◀被疑者を逮捕する場合には、この頭のカタい検事から、逮捕状をもらう必要がある。

▶容疑者のいない取調室にも、なぜか重苦しい雰囲気が……。

シールズ。まだだいますよ。妹の嫁ぎ先のトニー・ホールディングや、妻の実家のジョー・キャリントン、きわめつけは、弟のフレッドや、妻のジャネットまでもが殺意を抱いていたんですからオドロキです。

そんなわけで容疑者を特定できないまま捜査を続けていくと、いろんな人から「レッドタイクラブ」という、20年前にあった推理小説マニアの集まりのウワサを耳にするんです。じつはこのクラブが、今回の殺人事件に深い関係があるわけなんですけれど……。

そして、捜査線上に浮かび上がる、謎の男ヘンリー・クレイン。この男は20年前に死んだはずなのに、じつは○○だったというドンデン返しがありまして……。

まあ、ここらへんでやめときますか。ゲームを進めていけば、いずれわかることですからね。

操作性(捜査性?)はGOOD

ところで、容量の大きいゲームというのは、たいてい「プレイしていて疲れてしまう」という欠点があると思うんです(別に、ファミコンの『からくり道中』のことを言ってるわけじゃあ……ありますけど)。

でもこのゲームは、そういう欠点を極力なくすように、いろんな工夫がしてあるんです。たとえば入力方法がコマンド選択方式だとか、マップ、メモなどを付録にしているなどなど。もちろん、ストーリーも、疲れを感じさせないほどおもしろいですしね。

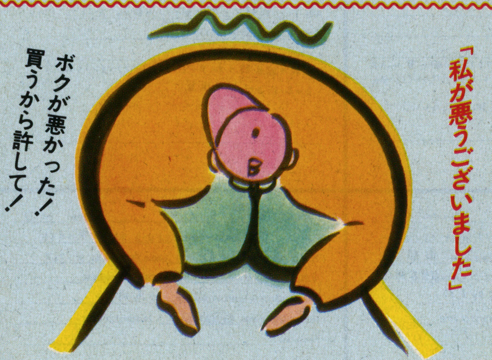
工夫といえば、このゲームには「捜査休憩」というコマンドがあって、セーブ機能とともに、捜査がどれぐらい進んでいるかを点数で評価してくれる機能もあるんです(おまけに、プレイしていた時間まで表示してくれます)。データ量のわりには疲れないゲームなので、一度始めたら解き終えるまでやめられなくなっちゃうんですけど、この「捜査休憩」があるがために、なんとか中断することができるんです。この機能がなかったら、正常な社会生活が送れなくなっちゃうんじゃないでしょうか!?

徹底紹介できた…かな?

あれ、今回は徹底的に紹介するつもりだったのに、なんだかいつもと変わらないような……しかたない、ボクが調べた関係者の調書と証拠品リストを載せといて、お茶を濁すとしましょうか。ちょっと見には、徹底研究みたい!?

といったところで、今回の『殺人倶楽部』の評価なんですが、ゲームデザイン的には抜群で、完成度に関しても、メッセージ関係に若干バグがあったのを除けば、ほぼ満点。これはもう5段階中の5の「ボクが悪かった! 買うから許して!」としてもいいでしょうね。ホントに、アドベンチャーが嫌いでない人なら、満足すること間違いなし! 保証しますよ。

それでは、今月も書きたい放題書いてしまって、



証拠品一覧

No.	品名	鑑識の結果(血痕、指紋、出所など)	持ち主	事件との係わり	備考
1	イヤリング	銀製、「S・M」のイニシャル、血痕・指紋なし。	スージー・マクナリー	フレッド・ロビンズが贈った。	
2	ナイフ	付着血液はAB型。	ジャネット・ロビンズ	ジャネットはビルを殺そうとした。	
3	ヘアピース	ブロンドの長い髪。	スージー・マクナリー	ビルと密会のときに変装。	
4	会員名簿	会員名に、ジェイムス・マクベイン、エドワード・ロビンズ、サイモン・レンデル、ヘンリー・クレイン。	ジェイムス・マクベイン		
5	手紙	「愛するS・Mへ、どうして君はあんな男に……」S・Mとはスージー・マクナリーか?	フレッド・ロビンズ	フレッドからスージーへ。	
6	血のついたスカーフ	絹のスカーフ、ついた血はAB型。	ジャネット・ロビンズ	シェリーがビルを殺そうとしたとき、ラルフが止めに入った。	この血はその時のラルフの血。
7	帳簿	HHカンパニーの隠し帳簿、経営状態悪し。	トニー・ホールディング	トニーにも動機あり。	これがあった某家の客間の絵は、寝室みたいだ!
8	通帳	スタンリー・ハワード名儀の通帳。先月大金が入金。リバティバンク。	スタンリー・ハワード	犯罪のにおいが?	
9	ピストル	22口径、女性の護身用、発砲の形跡あり。シェリー・マクドナルドとラルフ・キャリントンの指紋。	シェリー・マクドナルド	シェリーはビルを殺そうとしていた。	
10	生命保険	契約書、「ハートセイフ」発行。ビルが死ねば、ジャネットの手に100万ドル入る。	ジャネット・ロビンズ	ジャネットに動機あり。	フレッドによれば、ビルは保険嫌い。
11	手術用メス	凶器の可能性あるが、消毒済。	サイモン・レンデル	凶器!	
12	新聞の切り抜き	「リバティバンク横領事件……」	エドワード・ロビンズ	スージーの父の死亡も同年	この事件のとき、マニエル・バータリーはロビンズ商会で働いていた。
13	借用書	ビル・ロビンズが、トニー・ホールディングに30万ドル貸していた。返済期限は過ぎている。		トニーは、当日ビルと会う約束があった。しかしビルは来なかった。	
14	写真	2人の男性(1人は松葉杖)と小さな女の子(スージー)。松葉杖はスージーの父、もう1人は……ヘンリー・クレイン。	スージー・マクナリー	ヘンリー・クレインについての手掛かり。	マニエルによると、放火事件で死んだのは左の男、即ちスージーの父!→ロバート・マクナリー
15	骨	ヘンリーの墓には骨あり、しかしロバート・マクナリーの墓はカラ。この骨は、ロバート・マクナリーのもの!		クレイン邸で死んだのは、ロバート・マクナリー。	ヘンリー・クレインは生きている。
16	コンタクトレンズ	色は青。	?	ヘンリー・クレインは誰か?	変装用。エドワードによると、ヘンリーは茶色い瞳。

関係者調書

Name in Full(氏名) フレッド・ロビンズ　Sex(性別) (M) F)
Age(年令) 30　Occupation(職業) HHカンパニー(A地区)化粧品会社
Type of Blood(血液型) (A) B. O. AB)　Native Place(出身地) リバティタウン
Hobby(趣味) テニス　Organization(所属団体) ホワイトホーク・クラブ
Special talents & Lisences(特技・資格) 車のA級ライセンス
Marital Record(結婚) (Single) Married)　Husband or Wife
Family(家族) 父エドワード、兄ビル(被害者)、妹ケイト、パメラ
Alibi(アリバイ) 映画に行く。終了は11時ぐらい。ガスライト・シアター(A地区)
n.b.(備考)
・寝室にて銀色のイヤリング(ジャネットのもの?) ← スージーのものらしい
★映画館のデイジー・ハーネストによると、映画の終了は9時ごろとのこと
・マイケル・ホールディングと同じ大学。彼の話では、だれか好きな女性がいるらしい
・映画終了後、ドライブをしたらしい。(赤いフォードに乗っている)
・はっきりしない男との評判
・スージー・マクナリーに好意を持つ(贈り物・手紙など)
・映画のあと、ビルを待ち伏せ、とっくみあい

Name in Full(氏名) モートン・ブラドレー　Sex(性別)
Age(年令) 50　Occupation(職業) ハウリントン・カレッジの警備員
Type of Blood(血液型) (A. B) O. AB)　Native Place(出身地) 河むこうの街
Hobby(趣味) 釣り　Organization(所属団体)
Special talents & Lisences(特技・資格)
Marital Record(結婚) (Single. (Married))　Husband or Wife
Family(家族) 妻　娘(2人)
Alibi(アリバイ) 夜勤で2時頃通用門付近で車を発見
n.b.(備考)
・ポール・デービスとは釣り仲間。　第1発見者
・ロビンズを発見する前、走り去る青い車を発見 ～医者の車か?
・ロビンズは別の場所で殺されたらしい。ロビンズは体格が良いから、運ぶのは複数でなければ…
・車は学生が駐車していたもの
・事件のあと、ラルフが学校をうろついていた

Name in Full(氏名) エドワード・ロビンズ　Sex(性別)
Age(年令) 60　Occupation(職業) ロビンズ商会の会長
Type of Blood(血液型) (A. B. O. AB)?　Native Place(出身地) リバティタウン
Hobby(趣味) なし。強いていえば仕事　Organization(所属団体) 商工会議所(事務理事)
Special talents & Lisences(特技・資格) セスナの免許
Marital Record(結婚) (Single. Married)　Husband or Wife
Family(家族) 息子ビル(被害者)、フレッド、娘ケイト
Alibi(アリバイ) 友人のジェイムス・マクベインの家にいた。11時ごろには帰宅。
n.b.(備考)
・仕事の鬼との評判高し。ビルとは仲が悪かった?
★レッドタイクラブの会員
・リバティバンク事件はレッドタイクラブの計画で実行された
・[redacted]の本当の父親の会社をつぶす
　└→ 自殺

Name in Full(氏名) マイケル・ホールディング　Sex(性別) (M) F)
Age(年令) 30　Occupation(職業) HHカンパニーの専務
Type of Blood(血液型) (A) B. O. AB)　Native Place(出身地) オハイオ
Hobby(趣味) 切手収集・乗馬　Organization(所属団体) ホワイトホーク・クラブ
Special talents & Lisences(特技・資格) 庭の芝刈り
Marital Record(結婚) (Single. (Married))　Husband or Wife ケイト
Family(家族) 妻ケイト、父トニー、母ルーシー
Alibi(アリバイ) 家にいた。
n.b.(備考)
・ビル・ロビンズが会長だった乗馬のクラブ。この街に昔、レッドタイクラブというものがあったことから。レッドタイ…については、母のルーシーに聞いた。
・ビルはダウンヒルズ暴行事件の犯人を知っていたらしい。
・白のメルセデスに乗っている。

Name in Full(氏名) デイジー・ハーネスト　Sex(性別) M. (F)
Age(年令) 19　Occupation(職業) ハウリントン・カレッジの学生。映画館でバイト
Type of Blood(血液型) (A) B. O. AB)　Native Place(出身地) となり街
Hobby(趣味) 映画、ジャズダンス　Organization(所属団体) 大学の映研
Special talents & Lisences(特技・資格) ジャズダンスのインストラクター
Marital Record(結婚) ((Single) Married)　Husband or Wife
Family(家族) 両親、妹
Alibi(アリバイ) 最終の上映が終了した9時から、ボーイフレンドのニックとドライブ。11時半には帰宅。
n.b.(備考)
・父親が映画館のオーナー(ジェイムス・マクベイン)と知り合い。
・ジャネット・ロビンズの後輩

Name in Full(氏名) グレゴリー・レイモンド　Sex(性別) (M) F
Age(年令) 50　Occupation(職業) リバティバンク(A地区)頭取
Type of Blood(血液型) (A. B. (O) AB)　Native Place(出身地) ネバダ
Hobby(趣味) ゴルフ　Organization(所属団体) 銀行協会
Special talents & Lisences(特技・資格) 会計士の資格
Marital Record(結婚) (Single. (Married))　Husband or Wife
Family(家族) 妻と子供3人
Alibi(アリバイ) ニューヨークに出張中
n.b.(備考)
・ロビンズ家、マクベイン等はリバティバンクを利用
・HHカンパニーが業績不振でホールディングがへんな金に手を出していたらしい。

Name in Full(氏名) サラ・シールズ　Sex(性別) (M. (F))
Age(年令) 23　Occupation(職業) パブ「ハングリー・フィッシャーマン」でピアノを弾く
Type of Blood(血液型) (A. (B)? O. AB)　Native Place(出身地) カリフォルニア
Hobby(趣味) 1人でぼんやりすること　Organization(所属団体) なし
Special talents & Lisences(特技・資格) ピアノが弾ける。
Marital Record(結婚) ((Single) Married)　Husband or Wife
Family(家族) なし
Alibi(アリバイ) ずっと店にいて、2時ごろ帰った。
n.b.(備考)
・ビル・ロビンズはブロンドの髪の長い女を連れてくることがたびたびあった。 ← シェリー・マクドナルド or スージー・マクナリー
・当日、スタンリー・ハワードがビル・ロビンズに言いがかりをつけていた
・マクベインを大学の近くで見かけた。教会の方から歩いてきた。
・白い車に乗っている。
・ビル・ロビンズは当日『そうか、リバティか…』と言っていた。 ← (A地区の銀行のことか?)
・昔、グラントホテルの地下でピアノを弾いていた。ダウンヒルズ暴行事件のあと、ホテルをやめてパブに移った。

Name in Full(氏名) ポール・デービス　Sex(性別) (M) F
Age(年令) 38　Occupation(職業) パブ「ハングリー・フィッシャーマン」マスター
Type of Blood(血液型) (A. B. (O) AB)　Native Place(出身地) 南部
Hobby(趣味) 釣り　Organization(所属団体) 飲食店組合
Special talents & Lisences(特技・資格) 調理師免許
Marital Record(結婚) (Single. (Married))　Husband or Wife
Family(家族) 妻　子供2人
Alibi(アリバイ) 店にずっといた。店を深夜2時ごろに閉める。すぐ帰宅。
n.b.(備考)
・ロビンズ(被害者)は父と仲が良くなかった。
・妻に車(黄色)で迎えに来てもらう。
・店を閉める頃、スタンリー・ハワードを見かけた。

Name in Full(氏名) パメラ・スミス　Sex(性別) (M. (F))
Age(年令) 55　Occupation(職業) エドワード・ロビンズ家のメイド
Type of Blood(血液型) (A. B. (O) AB)　Native Place(出身地) メンフィス
Hobby(趣味) タロット占い　Organization(所属団体)
Special talents & Lisences(特技・資格) 助産婦
Marital Record(結婚) ((Single) Married)　Husband or Wife
Family(家族)
Alibi(アリバイ) 家にいた。寝たあとにエドワードとフレッドが帰ったらしい。
n.b.(備考)
・1ヶ月ほど前、タロット占いでビルに災難がふりかかるとの結果を出した。
・シェリー・マクドナルドの妹が死んだのはビルのせい?
・事件の夜、電話先でジャネットは泣いていた。
・ビルを嫌っている
・暴行事件の犯人は[redacted]?
・スージーは尻軽!

Name in Full(氏名) ロバート・オズボーン　Sex(性別) (M) F
Age(年令) 5×　Occupation(職業) ホテル・グラント支配人
Type of Blood(血液型) (A) B. O. AB)　Native Place(出身地) ニューオリンズ
Hobby(趣味) バードウオッチング　Organization(所属団体) ホテルマン協会
Special talents & Lisences(特技・資格) 客の顔と名前を1度で覚える
Marital Record(結婚) Single. (Married)　Husband or Wife
Family(家族) 妻　子供2人
Alibi(アリバイ) ホテルで勤務していた。
n.b.(備考)
・事件当日、ビル・ロビンズがホテルに予約していた。(ツインの部屋を!)
・ビル・ロビンズとシェリー・マクドナルドが連れだって歩いていたことたびたび
・マクベインはホテルの株主の1人。20年前に遺産が入ったとか。
・盗まれた時計　客の勘違い
・マニエル・ハークリーという客が、事件の夜おそく外出して2時もどってきた。

Name in Full(氏名) ケイト・ホールディング　Sex(性別)
Age(年令) 2×　Occupation(職業) 主婦
Type of Blood(血液型) (A) B. O. AB)　Native Place(出身地) この街
Hobby(趣味) 手芸パッチワーク　Organization(所属団体) あねもねクラブ
Special talents & Lisences(特技・資格) 保母(結婚前にやっていた)
Marital Record(結婚) Single. (Married)　Husband or Wife マイケル・ホールディング
Family(家族) 夫マイケル、その両親
Alibi(アリバイ) ずっと家にいた。
n.b.(備考)
・あねもねクラブ…母親が主催する、地元婦人の集まり
・事件当夜の10時半ごろホールディング家から誰かが出ていく音が聞こえた。
・[redacted]…?
[redacted]の親はエドワードの取引先の人!
　└→ 死亡で引き取った

Name in Full(氏名) スージー・マクナリー　Sex(性別) (M. (F))
Age(年令) 24　Occupation(職業) レンデル医院の看護婦
Type of Blood(血液型) (A. (B) O. AB)　Native Place(出身地) ペンシルバニア
Hobby(趣味) 音楽鑑賞　Organization(所属団体) なし
Special talents & Lisences(特技・資格) 看護婦の資格
Marital Record(結婚) ((Single) Married)　Husband or Wife
Family(家族) なし。レンデル家に住んでいる。父親がレンデルと親友だった。(父親は、20年前旅の途中、この街で死亡) ← 心臓マヒ
Alibi(アリバイ) 自分の部屋にいた。
n.b.(備考)
・6年前からこの街に住んでいる
・ビル・ロビンズは1年前に盲腸の手術をしている
・エドワード・ロビンズは事件の前夜にレンデルに会いに来た。
・フレッド・ロビンスに対して何かある?
・パメラ・スミスはビルを嫌っていた?
・レンデルは事件の夜、マクベインに会っていた?
・ヘアピースで変装、ビルと会っていた? ← [redacted]!
・ビルはスージーに「君のお父さんは身代りに…」

Name in Full(氏名) サイモン・レンデル　Sex(性別) (M) F
Age(年令) 58　Occupation(職業) 医者
Type of Blood(血液型) (A. B. (O) AB)　Native Place(出身地) ボストン
Hobby(趣味) 美術品の収集　Organization(所属団体) 州の医師会
Special talents & Lisences(特技・資格) 医師免許
Marital Record(結婚) (Single. Married)　Husband or Wife
Family(家族) 妻は5年前に死亡、子供はなし。看護婦のスージー・マクナリーと同居。
Alibi(アリバイ) 夜中まで病院で調べもの。1時ごろ帰宅。
n.b.(備考)
・この街に来て30年
・青のメルセデスに乗る
・ロビンズ家の主治医
・ビルの傷あとは深くなかった。つまり力の弱い女性が何度も刺したとか…
★レッドタイクラブの会員
・20年前、大学病院に勤めていた時、ロバート・マクナリーが病死
・サイモンがメスを墓地へ持ってゆく(スージーのことを思い、ビルを殺そうと)

Name in Full(氏名) ウィルバー フォード　Sex(性別) (M) F
Age(年令) 38　Occupation(職業) 大学で心理学を教える
Type of Blood(血液型) (A) B. O. AB　Native Place(出身地) ワシントン
Hobby(趣味) 墓地で考えごとをしながら歩くこと　Organization(所属団体) 心理学学会
Special talents & Lisences(特技・資格) 心理学の博士号
Marital Record(結婚) (Single/Married — Married circled)　Husband or Wife
Family(家族) 妻、子供3人
Alibi(アリバイ) 大学の研究室で徹夜で論文を書いていた。
n.b.(備考)
・ジャネットは、ウィルバーの教え子(ラルフ・キャリントン)の姉
・ヘンリー・フレインの墓が墓地にある! しかもロバート・マクナリーの墓も。

Name in Full(氏名) ルーシー・ホールディング　Sex(性別) M. (F)
Age(年令) 52　Occupation(職業) HHカンパニー 社長
Type of Blood(血液型) (A) B. O. AB　Native Place(出身地) この街
Hobby(趣味) 社交ダンス・ゴルフ　Organization(所属団体) あねもねクラブ(会長)
Special talents & Lisences(特技・資格) 料理には自信がある
Marital Record(結婚) (Single/Married — Married circled)　Husband or Wife トニー
Family(家族) 夫トニー、息子マイケル、嫁ケイト
Alibi(アリバイ) 寝室で寝ていた(前日のパーティー疲れ)
n.b.(備考)
・ビルとジャネットの結婚式は、半年前に「聖ノース教会」(墓地)で行われたそうだ。
☆「レッドタイクラブ」とは、昔の街の推理小説マニアの集まり
・事件当夜、レンデル医院には誰もいなかった。

Name in Full(氏名) トニー・ホールディング　Sex(性別) (M) F
Age(年令) 58　Occupation(職業) HHカンパニー 社長
Type of Blood(血液型) A. B. (O) AB　Native Place(出身地) オハイオ
Hobby(趣味) クラシック音楽鑑賞　Organization(所属団体) 商工会
Special talents & Lisences(特技・資格) クルーザーの免許
Marital Record(結婚) (Single/Married — Married circled)　Husband or Wife ルーシー
Family(家族) 妻ルーシー、息子マイケル、嫁ケイト
Alibi(アリバイ) ~~ずっと家にいた~~ ・人と会う約束があって、出かけた。
n.b.(備考)
・この街に来て15年。黒のBMWに乗っている
・ビル・ロビンズは女性関係が派手!?
・トニーは出身がオハイオ、妻は出身がここ。地位からみてムコ養子か?

Name in Full(氏名) マニエル・バークリー　Sex(性別) (M) F
Age(年令) 48　Occupation(職業) 気ままな旅行者
Type of Blood(血液型) A. B. O. (AB)　Native Place(出身地) ブラジル
Hobby(趣味) 旅行　Organization(所属団体)
Special talents & Lisences(特技・資格) なし
Marital Record(結婚) (Single/Married — Married circled)　Husband or Wife
Family(家族) 本国のブラジルに妻と子供3人
Alibi(アリバイ) 部屋にいた…夜出かけた。散歩していたたり?
n.b.(備考)
・ホテルグランドに滞在
・ビルに電話をかけていたらしい。
・キャリントン家にいったことがあるらしい。
・フレイン邸放火事件犯人 それは[redacted]に頼まれた。死体を運んで火をつけた。
[redacted]!
・ビルに昔の話をした これがために ビルはレッドタイクラブに興味をもったのだろう!

Name in Full(氏名) ジャネット・ロビンズ　Sex(性別) M. (F)
Age(年令) 21　Occupation(職業) 主婦(結婚前は不動産屋の手伝い)
Type of Blood(血液型) (A) B. O. AB　Native Place(出身地) ボストン
Hobby(趣味)　Organization(所属団体) あねもねクラブ
Special talents & Lisences(特技・資格)
Marital Record(結婚) (Single/Married — Married circled)　Husband or Wife ビル(被害者)
Family(家族) 夫ビル(死亡)・父・母・弟
Alibi(アリバイ) 家で、ビルが帰ってくるのを待ち、眠ってしまった。
n.b.(備考)
・キャリントン家より嫁ぐ(父のジョーは反対していたらしい)
・ルーシー・ホールディングはケイトの悪口ばかり言う。
・あねもねクラブへは、ケイトにすすめられて入会
・ビルが土地を探しに来て、出会った。(土地を手に入れるために結婚?)
・生命保険
・「きっとあの人です、スージーにきまっています!」
・ナイフでビルを傷つける…が、[redacted]

Name in Full(氏名) マーサ・キャリントン　Sex(性別) M. (F)
Age(年令) 45　Occupation(職業) 主婦
Type of Blood(血液型) (A) B. O. AB　Native Place(出身地) ボストン
Hobby(趣味) バラ栽培　Organization(所属団体)
Special talents & Lisences(特技・資格) 看護婦(結婚前)
Marital Record(結婚) (Single/Married — Married circled)　Husband or Wife ジョー
Family(家族) 夫ジョー、息子ラルフ、娘ジャネット(ロビンズ家に嫁ぐ)
Alibi(アリバイ) 家にいた。主人(ジョー)は11時半ごろ帰宅。
n.b.(備考)
・5年前からこの街に住む。
・ジョー(夫)は、不動産屋(ホーム エステイト エージェント)
・ジャネットとラルフの実の父(ヘンリー・フレイン)は20年前死亡
(横領事件の犯人とされて放火されて死亡した。)
↳実は[redacted]!
・「実の父親が子供を殺すなんてことがあるんでしょうか」

Name in Full(氏名) ダニー・ビガーズ　Sex(性別) (M) F
Age(年令) 60　Occupation(職業) ビガーズ・ストア 主人
Type of Blood(血液型) (A) B. O. AB　Native Place(出身地) この街
Hobby(趣味) 釣り　Organization(所属団体)
Special talents & Lisences(特技・資格) 買い物に来る人間の生活が想像できる
Marital Record(結婚) (Single/Married — Married circled)　Husband or Wife
Family(家族) 妻、娘(嫁に出した)
Alibi(アリバイ) 8時に店を閉め、あとかたづけをしてから9時に帰宅。
n.b.(備考)
・エドワード・ロビンズとハイスクールの同級生
・ジャネットとビルはうまくいっていなかった?
・スージーは常に悩む顔をしていた。
・スタンリー・ハワードは最近金回りがいい。
・茶色のワゴンに乗っている。

Name in Full(氏名) スタンリー・ハワード　Sex(性別) (M) F
Age(年令) 35　Occupation(職業) 小説家
Type of Blood(血液型) A. (B) O. AB　Native Place(出身地) ニューヨーク
Hobby(趣味) ドライブ　Organization(所属団体) アメリカ作家協会
Special talents & Lisences(特技・資格) メモ切厳守
Marital Record(結婚) (Single/Married — Single circled)　Husband or Wife
Family(家族) なし
Alibi(アリバイ) ハングリー・フィッシャーマンで飲んだ後、アパートに帰る。
n.b.(備考)
・3年前からこの街に住む。
・ビル・ロビンズはサラ・シールズに気があった?
・部屋には最新、高価ばかりのビデオやテレビ。最近金回りが良い。
・通帳には大金が… 車を売り飛ばしたと供述
☆ロビンズ商会から車を[redacted]!
[redacted].

Name in Full(氏名) ニック・グッドマン　Sex(性別) (M) F
Age(年令) 22　Occupation(職業) 大学生(ビッグバーガーでバイト)
Type of Blood(血液型) (A) B. O. AB　Native Place(出身地) この街
Hobby(趣味) 仲間とバンドを組んでいる　Organization(所属団体) 大学のクラブ
Special talents & Lisences(特技・資格) ギター
Marital Record(結婚) (Single/Married — Single circled)　Husband or Wife
Family(家族) 両親、妹
Alibi(アリバイ) 店内改装のため3時にバイト終わり、デイジー、ラルフ達とドライブへ。12時には帰宅。
n.b.(備考)
・ラルフ・キャリントンの知り合い(事件の夜、ドライブへ一緒に行く)
・HHカンパニー評判悪し。
・フォード教授のゼミ
・白のホンダに乗る。
・ラルフはドライブの途中で帰る。大学の近くで降車(10時ごろ)

Name in Full(氏名) シェリー・マクドナルド　Sex(性別) M. (F)
Age(年令) 28　Occupation(職業) ロビンズ商会 ビルの秘書
Type of Blood(血液型) A. B. (O) AB　Native Place(出身地) ニューヨーク
Hobby(趣味) 小説を書く　Organization(所属団体) 秘書組合 作家同好会
Special talents & Lisences(特技・資格) 秘書の資格、タイプ、速記
Marital Record(結婚) (Single/Married — Single circled)　Husband or Wife
Family(家族) 妹がいたが死亡
Alibi(アリバイ) 当日は休日で午後から買物。6時ごろビッグバーガー(北区)でハンバーガーを買って帰る。夜は部屋で過していた。
n.b.(備考)
・2年前にこの街に来る。
・トニー・ホールディングとビルは、ときどき仕事のことで話していた。
・マイケル・ホールディングはホワイト・ホークラブのことでちょくちょくビルに会っていた
・ラルフとジャネットは双子
・スタンリー・ハワードはニューヨークで問題を起こしてこの街に来た。
・妹は不幸な結婚!(ビルと関係?)ニューヨークでビルと1度結婚!→死亡
・車の色はピンク
・事件の1週間ぐらい前にサングラスをかけた見かけない人(マニエル・バークリーか?)がビルを訪問。ビルはその後考えこんだ様子

Name in Full(氏名) ジョー・キャリントン　Sex(性別) (M) F
Age(年令) 49　Occupation(職業) 不動産業(ホーム・エステイト・エージェンシー)
Type of Blood(血液型) A. B. O. (AB)　Native Place(出身地) ペンシルバニア
Hobby(趣味) 読書(怪奇小説)　Organization(所属団体)
Special talents & Lisences(特技・資格) 不動産鑑定士
Marital Record(結婚) (Single/Married — Married circled)　Husband or Wife マーサ
Family(家族) 妻マーサ、娘ジャネット、息子ラルフ
Alibi(アリバイ) 10時ごろまで客を待っていたが、来なかったので帰宅 ~11時ごろだったかもしれない!
n.b.(備考)
・ペンシルバニアからボストン、その後この街に来た(5年前)
・ジャネットとビルの結婚に反対。
・現在の妻とは再婚。子供たちとは血のつながりはない。
・帰宅途中でホールディングを見た!
・レッドタイクラブ
・現在の駐車場はもとフレイン邸
[redacted]!

Name in Full(氏名) ラルフ・キャリントン　Sex(性別) (M) F
Age(年令) 21　Occupation(職業) ハサリントン大学の学生
Type of Blood(血液型) A. B. O. (AB)　Native Place(出身地) ボストン
Hobby(趣味) 読書　Organization(所属団体) 犯罪心理研究クラブ
Special talents & Lisences(特技・資格)
Marital Record(結婚) (Single/Married — Single circled)　Husband or Wife
Family(家族) 両親、姉ジャネット
Alibi(アリバイ) 友達の家に遊びに行き、夜中に帰宅 ~途中でシェリーの家に寄る…ピストルを[redacted]
n.b.(備考)
・ウィルバーの教え子
・スージー・マクナリーとビルが、パブで一緒のところを見た。
・バイクに乗っている。
・「完全犯罪の研究」

Name in Full(氏名) ハリソン・ターナー　Sex(性別) (M)
Age(年令) 35　Occupation(職業) 保険の代理店「ハートセイノ」
Type of Blood(血液型) A. B. (O) AB　Native Place(出身地) ダラス
Hobby(趣味) スキューバダイビング　Organization(所属団体) 保険代理店組合
Special talents & Lisences(特技・資格)
Marital Record(結婚) (Single/Married — Married circled)　Husband or Wife
Family(家族) 妻、子供1人
Alibi(アリバイ) 保険の契約のため隣の市へ。11時ごろ店にもどり、そのまま泊まる。
n.b.(備考)
・生命保険はジャネットが2ヶ月ほど前に契約。
・事件当夜、教会の近くでエドワード・ロビンズが誰かと2人で歩いていた。

Name in Full(氏名) ジェイムス・マクベイン　Sex(性別) (M) F
Age(年令) 56　Occupation(職業) 映画館(ガスライト・シアター)のオーナー
Type of Blood(血液型) A. (B) O. AB　Native Place(出身地) この街
Hobby(趣味) 菜食　Organization(所属団体) 商工会
Special talents & Lisences(特技・資格) たくさんある!
Marital Record(結婚) (Single/Married — Single circled)　Husband or Wife
Family(家族)
Alibi(アリバイ) エドワード・ロビンソンと酒を飲んだ。エドワードは10時ごろ帰ったので、あとは寝た。実は墓地に…
n.b.(備考)
・HHカンパニーは危ないらしい。
・ビルは遊び回っていたらしい。
☆レッドタイクラブの会員
取り調べでビルはこう言った…「レッドタイクラブは殺人倶楽部だ」と…
ビルの呼び出しで、もとレッドタイクラブのメンバーは墓地に集まり…
ヘンリー・フレインが[redacted]!

Name in Full(氏名) ゲイル・リーマン　Sex(性別) (M)
Age(年令) 38　Occupation(職業) ロビンズ商会駐車場のガードマン
Type of Blood(血液型) A. (B) O. AB　Native Place(出身地) フィラデルフィア
Hobby(趣味) 毎朝ジョギング　Organization(所属団体)
Special talents & Lisences(特技・資格)
Marital Record(結婚) (Single/Married — Married circled)　Husband or Wife
Family(家族) 妻、息子
Alibi(アリバイ) 駐車場が8時に終わり、まっすぐ家に帰る。
n.b.(備考)
・ビル・ロビンズは駐車場の土地をあくどい手口で手に入れたらしい。事件の前日も不動産屋(ジョー・キャリントン)ともめていた。

Name in Full(氏名) カストニー・ブラウン　Sex(性別) (M) F
Age(年令) 48　Occupation(職業) 聖ノース教会 牧師
Type of Blood(血液型) (A) B. O. AB　Native Place(出身地) ケンタッキー
Hobby(趣味) 人に愛を与えること　Organization(所属団体) キリスト教協会
Special talents & Lisences(特技・資格) 牧師
Marital Record(結婚) (Single? Married)　Husband or Wife
Family(家族) ?
Alibi(アリバイ) 教会にずっといた。
n.b.(備考)
・スージー・マクナリーの父親の墓がこの教会裏の墓地にある。
・事件の夜、裏の墓地で車の音、人の声がした。

by TINYAN

新連載

第1回 最近の細菌
第2回 星

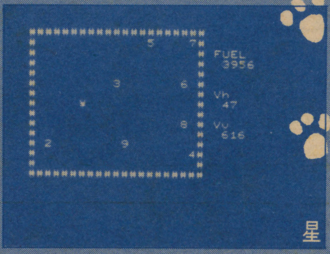
バグ猫

たいにゃん

あまりにも安易にタイトルを変えてしまう作者。怒りの㊞は、一挙2回分掲載し、作者を締め切り地獄に追いこむことを宣言します!!

PC-98シリーズ、
PC-88シリーズ、
PC-80シリーズ、
PC-60/66シリーズ（第2回のみ）、
FM-7/77シリーズ、
X1/turbo（Hu-BASIC）シリーズ、
MSX（第2回のみ）

最近の細菌



星

最近の細菌

1 U.S.細菌研究所

「所長、大変です。新型細菌P4が、研究所の外に漏れたようです」

「な、なに？　あのP4がか。困ったことになった。うーん。とにかく君は、大至急対策チームを結成してくれ。私は本部に連絡して、指示を待つことにする」

10分後、TINYANは、所長に呼ばれて、またやって来た。

「所長、本部のほうは何と？」

「本部では、細菌P4が漏れた時点で我々は汚染されたものと判断し、P4を完全に除去しないかぎり、帰ることはもちろん、この島から出ることも禁ずるとのことだ」

「そ、そんな。P4は、熱や放射線でも死なないんですよ。そんなのをどうやって……」

「それを考えるのが君の役目だ。それから、国連の植物視察団がこの島に来るという情報がある。だから、島の自然は、できるだけ破壊しないようにしなければならない」

「わかりましたよ。何とかします」

と、TINYANは、いったんは帰りかけたが、急にふり返り、

「こんなときに何ですが、所長の声、どっかで聞いたことがあるような……」

「ん〜〜〜。にゃんのことかな。ふふふ」

「あ、まさか、いやそんな、でも、所長の正体が……それじゃあまりに安易な」

「にゃにを言っている。わしは所長に決まっているだろ」

それを聞くなり、TINYANは、

「やはりおまえは、たいにゃんだな！」

といって、所長のイスを半回転させた。

「あはは、ばれちゃった」

そこには、たいにゃんがすわっていた。

「何で猫なんかが、研究所の所長をやってるんだよ、まったく。あーあ、やってらんねえや。ほら、たいにゃん、帰るぞ！」

「いたあい。しっぽを引っぱらにゃいでよお。ここじゃ、あたしのほうが偉いんですからね。それに、このまま帰ったら、日本に細菌P4を持ち帰ることににゃるわよ」

「仕方ない。やるとするか」

——うーん、最後のとこ、少し展開が強引すぎやしませんかねえ。

「え、そんなことありませんよ。このくらい普通ですよ」

——そうですかぁ？　まあ、今回は時間もないことですし、これで行きましょう。

「どーも。それでは、また来月」

ということがあったかどうかは定かでない。

2 花を守るためにその1

このゲームの目的は、花を枯らさずに細菌P4を絶滅させることです。

さて、プレイヤーの操作ですが、これには3種類あります。

[0]……薬の研究　これを繰り返していると、そのうち薬が開発されます。その薬が気に入らなければ、さらに薬の研究を続けてかまいません。

[1]……薬の生産　少なくとも1種類は薬が開発されていないと、このコマンドは使えません。

[2]……薬の散布　これは、当然、薬のストックがないと使えません。このコマンドで散布する薬を選ぶと、画面左上に∨と＞が出ます。[8][2][4][6]のキーでこれらを上下左右に動かし、場所を決め、[S]キーを押してください。あとは、スペースキーで薬の散布。なお、[0]のキーで散布終了です。薬がなくなると、自動的に散布終了になります。

この3つのコマンドをくり返して、とちゅうで花が全滅するとゲームオーバーです。細菌P4を絶滅させることができれば、5日間の確認期間の後、ゲーム終了です。得点は、残った花はプラス、かかった日数と薬で枯らした花がマイナスになります。

次に、キャラクターの説明

をします。

@ 細菌P4による病気が発生した花。
＊ 内陸性の花。
♥ 水辺だけに咲く花。
♣ どこにでも咲く花。
● 他の花を押しのけて咲く花。
¥ 自然に枯れた花。

次に、薬の説明です。

ヒデオロン 開発は早く、大量生産できるが、あまり効果はなく、花も枯れてしまう。

キセノリン 開発は早いが、少量ずつしか生産できない。効果はまあまあだが、花を枯らしてしまう。

キセノリン－a キセノリンの改良型で、開発に少し時間がかかるが、大量生産できる。

ジオマクリン 開発は遅く、少量ずつしか生産できない。効果は大きく、花も枯れない。わずかではあるが、P4に感染していてまだ発病していない花を治す力もある。

ネオメクリン－a 開発はきわめて遅い。ジオマクリンに比べて、発病していない花を治す力が3倍以上大きい。

3 あと書き

今回からタイトルが『バグ猫たいにゃん』になります。自分勝手なんです。内容は、例のごとく、まったく変わっていません。

Ⓠ前回の続きはどうなったのかな？

Ⓐ忘れちゃった。

〔教訓〕猫は、都合(つごう)の悪いことは、すぐ忘れる。

星

1 それは1通の手紙から

「おーい、たいにゃーん。手紙が来てるよ」

「わあ、ほんとにゃ。えっと、なになに、『星間ウーフル杯レースについてのお知らせ。場所と日時は……』だって。ねえ、TINYAN、行ってもいいでしょう？」

「ああ、いいよ」

突然、ドアが開き、TINYANが入ってきて、

「こら、たいにゃん。1人で何やってるんだ。なーにがうれしくて、『行ってもいいでしょう？ ああ、いいよ』だ。僕がいつ、ダメだって言ったんだ？」

「だあってえ……。え？ じゃあ、行ってもいいのね！」

「もちろんだとも」

「わーい」

「それで、僕も行きた……」

「わーい。わーい」

と、たいにゃんは、人の話も聞かず、小型の発信機のようなものを取り出し、

「やっほー、こちらはたいにゃんだよお。シップ、元気だったあ？」

『コチラハシップ』

発信機から返事があった。

「あのねえ、恒星(こうせい)間宇宙船ひとつとね、レース用のお船をね、送ってね、すぐに」

『ラジャア』

聞いていたTINYANは、

「おいおい、宇宙船着陸させる場所なんてないぞ」

「だいじょうぶよ。空に浮かしておくから。あ、来たみたいよ」

「え、まだ1分もたっていないのに。これが科学力の違いか。このごろ、たいにゃんが少し恐ろしいよ」

「それじゃあ、出発にゃ」

「さあ、ついたわよ」

「たったの1行で？ これも科学力の……いや、作者の手抜きだな……。そうだ、それよりここはどこだ」

「そうねえ、だいたい、地球から1700万光年のところよ。暗黒星雲の影になっていて、地球からは見えにゃいね。それより見て。これが、レース用のお船にゃの」

そこには、今乗っている船からは想像もできないような、旧式の宇宙船があった。それを見てTINYANは、

「こんなので、本当に大丈夫なのか？」

「安心してよ。全員、この型(タイプ)のを使うんだから、条件は同じ。必ず優勝するからね」

「そういう意味じゃなくって、安全性を言っているんだ」

「あら、あたしのこと心配してくれているのお。うれP」

「いや、お前が死んだら帰れなくなるし、帰れたとしても、これから先誰がプログラム創(つく)るんだ。僕は、ごはんが食べられなくなるのはとても困る」

「どおせ、そんにゃことだろうと思っていたわよお。ふんっだ」

2 星はめぐる

RUNさせると、画面には1から9までの数字と¥が表示されます。¥は、ボロ宇宙船です。数字は星を表し、数の順に行かなければなりません。星に着くと、FUELが補給されます。

キー操作は、[I][M][J][L]で上下左右に加速されます。スピードは画面右側に、上下方向はVh、左右方向はVvとして表示されるので、うまく星まで行ってください。全部の星に行けば成功で、残りのFUELが得点になります。なお、途中でFUELがなくなったり、画面の外に出たり、間違った星に行ったりすると、ゲームオーバーになり、TINYANはごはんが食べられなくなるので、頑張(がんば)りましょう。

3 猫の日記

○月×日　暑い。
△月□日　おなかすいた。
※月◎日　暑苦しい。
×月△日　もう仕事いやだ。
○月※日　TINYANがぶった。きらいだ。
　家出してやる。
つぎの日　今日はごちそう。
　家出は中止にゃ。

各機種共通リスト　最近の細菌

```
1 '
2 ' BEEP 86-10 ﾊﾞｸﾞﾈｺ ﾀｲﾆｬﾝ PART-I (ｻｲｷﾝ / ｻｲｷﾝ) Simulation
3 '                          Ver 1.0 1986/07/29 07:08:59
4 '                              1.1 1986/07/29 13:06:48
5 ' TADABATARAKI NO PROGRAM CAT:ﾀｲﾆｬﾝ
6 ' SHIMEKIRI WO MAMORANAI HITO:TINYAN copyright(c) 1986 Nyan=Tinyan=ﾐｹ
7 '
10 GOTO 50
11 BEEP 1::::::::BEEP 0:RETURN
12 FOR Z=1 TO 40:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
13 FOR Z=1 TO 4:BEEP 1:FOR A=1 TO 70:NEXT:BEEP 0:FOR A=1 TO 50:NEXT:NEXT:RETURN
14 BEEP 1:FOR Z=1 TO 100:NEXT:BEEP 0:RETURN
15 FOR ZZ=1 TO 2:GOSUB 12:GOSUB 11:NEXT:RETURN
16 FOR ZZ=1 TO 10:GOSUB 11:NEXT:RETURN
50 GOSUB 20000
100 DY=DY+1:LOCATE 62,2:PRINT "DATE:";DY
110 FOR II=1 TO 80
```

◐ぼくがバカなファミリーベーシックV3を教えてあげる。コード類をすべて接続しているのに、文字のKEYを押しながらリセットすると、「キーボードを接続しなせいよー」てな意味の文が出てくるよーっ!! まぬけだね！（埼玉県・HIGE）

各機種共通リスト

最近の細菌

```
120  X=INT(RND(1)*58)+1:Y=INT(RND(1)*18)+1
130  DT=D(X,Y):IF (DT MOD 10)<6 THEN 190
140  D1=DT MOD 10:IF INT(RND(1)*10)>0 THEN 150
145  D(X,Y)=0:N(D1)=N(D1)-1:COLOR C(D1):LOCATE X,Y:PRINT "¥";:GOTO 190
150  ON (DT MOD 10)-5 GOTO 151,160,170,180
151  R=INT(RND(1)*RND(1)*RND(1)*3)+1:TH=INT(RND(1)*628)
152  X=INT(X+R*COS(TH*.01)):Y=INT(Y+R*SIN(TH*.01))
153  IF X<1 OR X>58 OR Y<1 OR Y>18 THEN 190
154  IF D(X,Y)<>0 THEN 190
155  BD=0:FOR J=-1 TO 1:FOR I=-1 TO 1:IF D(X+I,Y+J)<6 THEN BD=BD+D(X+I,Y+J)
156   NEXT:NEXT:IF BD>0 THEN 190
157  N(DT MOD 10)=N(DT MOD 10)+1:D(X,Y)=DT
158  LOCATE X,Y:COLOR C(DT MOD 10):PRINT "*";:GOSUB 11:GOTO 190
160  R=INT(RND(1)*RND(1)*RND(1)*6)+1:TH=INT(RND(1)*628)
161  X=INT(X+R*COS(TH*.01)):Y=INT(Y+R*SIN(TH*.01))
162  IF X<1 OR X>58 OR Y<1 OR Y>18 THEN 190
163  IF D(X,Y)<>0 THEN 190
164  BD=0:FOR J=-1 TO 1:FOR I=-1 TO 1:IF D(X+I,Y+J)<6 THEN BD=BD+D(X+I,Y+J)
165   NEXT:NEXT:IF BD=0 THEN 190
166  N(DT MOD 10)=N(DT MOD 10)+1:D(X,Y)=DT
167  LOCATE X,Y:COLOR C(DT MOD 10):PRINT "♥";:GOSUB 11:GOTO 190
170  R=INT(RND(1)*RND(1)*RND(1)*4)+1:TH=INT(RND(1)*628)
171  X=INT(X+R*COS(TH*.01)):Y=INT(Y+R*SIN(TH*.01))
172  IF X<1 OR X>58 OR Y<1 OR Y>18 THEN 190
173  IF D(X,Y)<>0 THEN 190
175  N(DT MOD 10)=N(DT MOD 10)+1:D(X,Y)=DT
176  LOCATE X,Y:COLOR C(DT MOD 10):PRINT "♣";:GOSUB 11:GOTO 190
180  R=INT(RND(1)*RND(1)*RND(1)*7)+1:TH=INT(RND(1)*628)
181  X=INT(X+R*COS(TH*.01)):Y=INT(Y+R*SIN(TH*.01))
182  IF X<1 OR X>58 OR Y<1 OR Y>18 THEN 190
183  IF (D(X,Y) MOD 10)<6 THEN 190
184  N(D(X,Y) MOD 10)=N(D(X,Y) MOD 10)-1
185  N(DT MOD 10)=N(DT MOD 10)+1:D(X,Y)=DT
186  LOCATE X,Y:COLOR C(DT MOD 10):PRINT "●";:GOSUB 11:GOTO 190
190 NEXT
200 FOR Y=1 TO 18:FOR X=1 TO 58
210  DT=D(X,Y):IF DT<10 THEN 290
220  IF DT=10 THEN 250
222  XX=X-INT(RND(1)*2):YY=Y-INT(RND(1)*2):IF D(XX,YY)>=10 THEN 230
225  IF D(XX,YY)>5 AND INT(RND(1)*3)=0 THEN D(XX,YY)=D(XX,YY)+10
230  DT=DT+10:IF DT<50 THEN D(X,Y)=DT:GOTO 290
240  N(DT MOD 10)=N(DT MOD 10)-1:D(X,Y)=10:N(10)=N(10)+1:KL=KL+1:ST=1
245  GOSUB 12:COLOR C(10):LOCATE X,Y:PRINT "@";:GOTO 290
250  IF INT(RND(1)*1.5)<>0 THEN 290
260  R=INT(RND(1)*RND(1)*RND(1)*5)+1:TH=INT(RND(1)*628)
270  XX=INT(X+R*COS(TH*.01)):YY=INT(Y+R*SIN(TH*.01))
275  IF XX<1 OR XX>58 OR YY<1 OR YY>18 THEN 290
276  IF D(XX,YY)>=10 THEN 290
280  IF D(XX,YY)>5 THEN D(XX,YY)=D(XX,YY)+10*INT(RND(1)*2+1)
290 NEXT:NEXT
291 COLOR 7
292 LOCATE 62,5:PRINT "*";N(6)
293 LOCATE 62,6:PRINT "♥";N(7)
294 LOCATE 62,7:PRINT "♣";N(8)
295 LOCATE 62,8:PRINT "●";N(9)
296 LOCATE 62,10:PRINT "@";N(10)
297 LOCATE 62,12:PRINT "X";KL
298 M(DY MOD 5)=N(10)
300 IF ST=0 THEN 500
302 LOCATE 0,24:PRINT:PRINT"COMMAND? 0(ｸｽﾘﾉ ｹﾝｷｭｳ) 1(ｸｽﾘｦ ﾂｸﾙ) 2(ｸｽﾘｦ ﾏｸ) ";
305 GOSUB 14
310 R=RND(1):A$=INKEY$:IF A$<>"0" AND A$<>"1" AND A$<>"2" THEN 310
```

●僕の友だちのカトケンは、グラディウスがきらいです。わかる人はわかるでしょう。(静岡県・田畑守)

●スーパーチャイニーズで?ボールを3つ出すと、敵の動きやBGMが遅くなるんだぞー。(神奈川県・戸田正一)


```
320 PRINT A$:CM=0
330 IF A$="0" THEN GOSUB 1000:GOTO 400
340 IF A$="1" THEN GOSUB 2000:GOTO 400
350                GOSUB 3000:GOTO 400
400 IF CM=0 THEN 300
410 FOR I=1 TO 5
420  IF KE(I)>0 THEN LOCATE 73,13+I:PRINT K(I);" ";
430 NEXT
500 IF N(6)+N(7)+N(8)+N(9)=0 THEN 4000
505 IF DY<7 THEN 100
510 IF M(0)+M(1)+M(2)+M(3)+M(4)=0 THEN 4500
520 GOTO 100
1000 CM=1
1110 KS=INT(RND(1)*5)+1
1120 IF INT(RND(1)*RK(KS))>0 THEN RETURN
1130 IF KE(KS)>0 THEN RETURN
1140 GOSUB 13:PRINT:PRINT KN$(KS);" ｶﾞ ｶﾝｾｲｼﾏｼﾀ｡ｺﾉｸｽﾘﾊ ";KK$(KS)
1150 KE(KS)=1:LOCATE 62,KS+13:PRINT KS;KN$(KS);:RETURN
2000 IF KE(1)+KE(2)+KE(3)+KE(4)+KE(5)>0 THEN 2100
2020 PRINT:PRINT "ﾄﾞﾝﾅ ｸｽﾘｦ ﾂｸﾚﾊﾞ ｲｲﾉｶ ﾜｶﾗﾅｲ":RETURN
2100 CM=1
2110 PRINT "ﾄﾞﾉ ｸｽﾘｦ ﾂｸﾘﾏｽｶ 1-5 ";
2120 A$=INKEY$:IF A$<"1" OR A$>"5" THEN 2120
2130 PRINT A$:DT=VAL(A$)
2140 IF KE(DT)=0 THEN PRINT "ﾏﾀﾞ ﾃﾞｷﾃ ｲﾏｾﾝ":GOTO 2110
2150 R=INT(RND(1)*DK(DT))
2160 IF R=0 THEN PRINT "ｷｮｳﾊ ";KN$(DT);" ﾊ ﾃﾞｷﾏｾﾝﾃﾞｼﾀ":RETURN
2170 PRINT KN$(DT);" ﾊ ";R;" UNIT ﾃﾞｷﾏｼﾀ"
2180 K(DT)=K(DT)+R
2190 LOCATE 73,13+DT:PRINT K(DT);" ";
2999 RETURN
3000 REM
3010 IF K(1)+K(2)+K(3)+K(4)+K(5)>0 THEN 3100
3020 PRINT:PRINT "ｸｽﾘｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ":RETURN
3100 CM=1
3110 PRINT "ﾄﾞﾉ ｸｽﾘｦ ﾏｷﾏｽｶ 1-5 ";
3120 A$=INKEY$:IF A$<"1" OR A$>"5" THEN 3120
3130 PRINT A$:DT=VAL(A$)
3140 IF K(DT)=0 THEN PRINT "ｿﾉ ｸｽﾘﾊ ｱﾘﾏｾﾝ":GOTO 3110
3150 PRINT "2,4,6,8 ﾉ KEY ﾃﾞ ｸｽﾘｦﾏｸ ﾊﾞｼｮｦ ｷﾒﾃｸﾀﾞｻｲ｡ｷﾏｯﾀﾗ [S] key ﾃﾞｽ"
3160 X=1:Y=1:GOTO 3270
3200 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 3200
3210 IF A$="s" OR A$="S" THEN 3300
3220 COLOR C(1):LOCATE X,0:PRINT "■";:LOCATE 0,Y:PRINT "■";
3230 IF A$="8" THEN Y=(Y+19) MOD 20
3240 IF A$="2" THEN Y=(Y+1) MOD 20
3250 IF A$="4" THEN X=(X+59) MOD 60
3260 IF A$="6" THEN X=(X+1) MOD 60
3270 COLOR C(1):LOCATE X,0:PRINT "V";:LOCATE 0,Y:PRINT ">";:GOTO 3200
3300 LOCATE 0,24:IF K(DT)=0 THEN 3340
3310 GOSUB 15:COLOR 7:PRINT "[SPACE] ... ";KN$(DT);" ｦ ﾏｸ    0 ... ｵﾜﾙ ";
3320 A$=INKEY$:IF A$<>" " AND A$<>"0" THEN 3320
3330 IF A$<>"0" THEN 3400
3340 COLOR C(1):LOCATE X,0:PRINT "■";:LOCATE 0,Y:PRINT "■";:COLOR 7:RETURN
3400 COLOR 7:PRINT:GOSUB 16
3401 FOR I=1 TO 10
3405 R=INT(RND(1)*RND(1)*5):TH=INT(RND(1)*628)
3410 XX=INT(X+R*COS(TH*.01)):YY=INT(Y+R*SIN(TH*.01))
3420 IF XX<1 OR XX>58 OR YY<1 OR YY>18 THEN 3990
3430 DM=D(XX,YY)
3440 IF DM<6 THEN 3990
3450 IF DM=10 THEN 3600
```

```
3460 DM=DM MOD 10:IF INT(RND(1)*QQ(DT))=0 THEN 3500
3470 D(XX,YY)=DM:GOTO 3990
3500 IF INT(RND(1)*QH(DT))=0 THEN 3990
3510 N(DM)=N(DM)-1:D(XX,YY)=0:COLOR C(0):LOCATE XX,YY:PRINT" ";
3520 KL=KL+1:GOSUB 11:LOCATE 62,12:COLOR 7:PRINT "◆";KL;:GOTO 3990
3600 IF INT(RND(1)*QB(DT))=0 THEN 3990
3610 D(XX,YY)=0:N(10)=N(10)-1:COLOR C(0):LOCATE XX,YY:PRINT " ";
3990 NEXT
3995 K(DT)=K(DT)-1
3996 COLOR 7:LOCATE 73,13+DT:PRINT K(DT);" ";
3999 GOTO 3300
4000 LOCATE 0,24:PRINT:PRINT"ﾊﾅ ｶﾞ ｾﾞﾝﾒﾂｼﾃ ｼﾏｲﾏｼﾀ"
4010 PRINT "GAME OVER":GOTO 4600
4500 LOCATE 0,24:PRINT:PRINT"ｻｽｷﾝﾊ ｾﾞﾝﾒﾂｼ ｼﾏﾊ ｲｷｶｴｯﾀ"
4510 PRINT "SCORE:";N(6)+N(7)+N(8)+N(9)-KL-DY*2
4600 PRINT:PRINT"REPLAY @ KEY"
4610 IF INKEY$<>"@" THEN 4610
4620 RUN
5000 DATA"111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111"
5001 DATA"11111111111111111111111111111111111111111112 311111111111111"
5002 DATA"111111111277777  7777 31111111111111111111     3111111111111"
5003 DATA"1111111277       8          8 3111111111114766   71111111111"
5004 DATA"11112779   6666       6666 6       31111117   6 751111111111"
5005 DATA"1127 99  6666 66  8 666  66  8  8    31111114   511111111111"
5006 DATA"117 9  666 6  6       66 6666   66    11111111112 3111111111"
5007 DATA"127  8  66666     9    8       666 8    31111118 8811299   1"
5008 DATA"17    6668666   5111114    8               31111 98811  6 51"
5009 DATA"147 8  66666    1111111114     8   77   888  3114  5114 6 11"
5010 DATA"11      6666      311112           51116 888   3111111    11"
5011 DATA"1147   8          8   311111 8  7111111114 8 8   3111114  51"
5012 DATA"11147 9 8    7777   8    312    7111111111     6  1111111111"
5013 DATA"111147     7751114    666         311111111  666   311111111"
5014 DATA"111117   7511111114  666   6  8      111112   6  9  11111111"
5015 DATA"111111477511111111     6 66       77511111   8   51111111111"
5016 DATA"111111111111111111    666     7 51111111111114 5111111111111"
5017 DATA"1111111111111111127 8    77511111111111111111111111111111111"
5018 DATA"1111111111111111        511111111111111111111111111111111111"
5019 DATA"111111111111111111111111111111111111111111111111111111111111"
6000 DATA 6,1,1,1,1,1,6,6,6,6,3
7000 DATA 2 , 10,"ﾋﾃﾞｵﾛﾝ  ","ｱﾏﾘｷｶｽﾞ ﾊﾅﾓ ｼﾆﾏｽ ｼｶｼ ﾀｲﾘｮｳﾆﾂｸﾚﾏｽ",2,4,0
7010 DATA 4 ,  3,"ｷｾﾉﾘﾝ   ","ﾖｸ ｷｷﾏｽｶﾞ ﾊﾅﾓ ｼﾆ ｽｺｼｽﾞﾂｼｶ ﾂｸﾚﾏｾﾝ",4,5,0
7020 DATA 6 ,  9,"ｷｾﾉﾘﾝｰa ","ﾖｸ ｷｷﾏｽ ﾊﾅﾓ ｼﾆﾏｽ ｶﾞ ﾀｲﾘｮｳﾆ ﾂｸﾚﾏｽ",4,4,0
7030 DATA 9 ,  3,"ｼﾞｵﾏｸﾘﾝ ","ﾖｸ ｷｲﾃ ﾊﾅﾓ ｼﾆﾏｾﾝ ｽｺｼｽﾞﾂｼｶ ﾂｸﾚﾏｾﾝ",7,0,3
7040 DATA 14,  2,"ﾈｵﾒｸﾘﾝｰa","ﾀｲﾍﾝ ｷｷﾏｽｶﾞ ｺﾞｸ ﾜｽﾞｶ ｽﾞﾂｼｶ ﾂｸﾚﾅｲ",9,0,9
20000 DEFINT A-Z
20010 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:PRINT CHR$(12):CONSOLE 20,5:LOCATE 0,0
20020 DIM D(59,19),C(10),N(10),M(4),KE(5),K(5),RK(5),DK(5),KN$(5),KK$(5)
20021 DIM QB(5),QH(5),QQ(5)
20025 RESTORE 6000:FOR I=0 TO 10:READ C(I):NEXT
20026 RESTORE 7000
20027 FOR I=1 TO 5:READ RK(I),DK(I),KN$(I),KK$(I),QB(I),QH(I),QQ(I):NEXT
20030 RESTORE 5000
20040 FOR J=0 TO 19
20050  READ A$
20060  FOR I=0 TO LEN(A$)-1
20070   DT=VAL(MID$(A$,I+1,1)):D(I,J)=DT:N(DT)=N(DT)+1
20080   COLOR C(DT):PRINT MID$(" █◤◥◣◢※♥♣●",DT+1,1);
20090  NEXT
20100  PRINT
20110 NEXT
20120 COLOR 7
```

●ALPHAの高校野球で、まちがえて代打を押してしまったので名前をAAAにしたら、ホームランを打った。(群馬県・湯浅孝明)

各機種共通リスト

最近の細菌

```
20500 DY=0:ST=0
20800 LOCATE 0,24:PRINT "PUSH ANY KEY TO START"
20810 R=RND(1):IF INKEY$="" THEN 20810
20850 GOSUB 13:PRINT:PRINT "GAME START"
20900 FOR I=1 TO 12
20910 X=INT(RND(1)*58)+1:Y=INT(RND(1)*18)+1:IF D(X,Y)<6 THEN 20910
20920 D(X,Y)=D(X,Y)+10*INT(RND(1)*3+1)
20930 NEXT
20999 RETURN
60000 ' TAIWAN NI ITTE PAIKU-HAN GA TABETAI YOO.neko no kuseni zeitakunayatsu
```

FM7/77シリーズ用変更リスト

最近の細菌

```
20010 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:PRINT CHR$(12):CONSOLE 20,5:LOCATE 0,0
```

X1/turboシリーズ用変更リスト

最近の細菌

```
20010 WIDTH 80:CONSOLE 0,25,0,1:PRINT CHR$(12):CONSOLE 20,5:LOCATE 0,0
```

各機種共通リスト

星

```
10 DIM S(9),T(9):D$="#####################":PRINT CHR$(12);D$
20 FOR I=1 TO 13:PRINT"#                   #":NEXT:PRINT D$;
30 LOCATE 22,2:PRINT"FUEL":LOCATE 22,6:PRINT"Vh":LOCATE 22,9:PRINT"Vv"
40 FOR I=1 TO 9:READ S(I),T(I):LOCATE S(I),T(I):PRINT CHR$(48+I);:NEXT
50 X=10:Y=8:VX=0:VY=0:P=2500:Q=2500:F=4000:N=1
100 A$=INKEY$:IF A$="j" THEN VX=VX-784:F=F-8
110 IF A$="l" THEN VX=VX+831:F=F-9
120 IF A$="i" THEN VY=VY-778:F=F-8
130 IF A$="m" THEN VY=VY+697:F=F-7
140 LOCATE X,Y:PRINT" ";:P=P+VX:Q=Q+VY
150 IF P<0 THEN P=P+5000:X=X-1:GOTO 150
160 IF P>4999 THEN P=P-5000:X=X+1:GOTO 160
170 IF Q<0 THEN Q=Q+5000:Y=Y-1:GOTO 170
180 IF Q>4999 THEN Q=Q-5000:Y=Y+1:GOTO 180
190 F=F-1:LOCATE 22,3:PRINT F;"     ";:LOCATE 22,7:PRINT VX;"
200 LOCATE 22,10:PRINT VY;"      ":IF F<1 THEN 400
210 IF X<1 OR X>19 OR Y<1 OR Y>13 THEN 410
220 LOCATE X,Y:PRINT"¥";
230 AT=0:FOR I=N TO 9:IF X=S(I) AND Y=T(I) THEN AT=I
240 NEXT:IF AT=0 THEN 100
250 IF AT<>N THEN LOCATE 5,0:PRINT " ILLEGAL STAR ":GOTO 420
260 F=F+AT*100:N=N+1:IF N<10 THEN 100
270 LOCATE 1,0:PRINT "CLEAR! SCORE:";F;"  ":GOTO 430
400 LOCATE 3,0:PRINT " OUT OF FUEL ":GOTO 420
410 LOCATE 3,0:PRINT " OUT OF RANGE "
420 LOCATE 1,14:PRINT " --- GAME OVER ---";
430 LOCATE 1,7:PRINT " REPLAY [S] KEY "
440 A$=INKEY$:IF A$<>"s" AND A$<>"S" AND A$<>"ﾄ" THEN 440
450 RUN
500 DATA 6,7,2,11,10,5,19,12,14,1,18,5,19,1,18,9,11,11
```

●はみだしBEEP原稿募集——キミの身のまわりのおかしなできごと、おもしろプレイなどを100字以内で書き、BEEP編集室「はみだしBEEP」係まで送ってください。

コンピューターバラエティショー

GAMEジョッキー

標準BASIC(マイクロソフト系BASIC使用機種)対応

by ドクトルだみお

今月もやってきたゲームジョッキーのページだ。今回は、君のつくったゲームを改良する場合、どうしたらいいかを中心に話を進めていってみよう。

構造化プログラミング

今回の内容は、先月予告した「構造化プログラミングによる余裕のあるプログラムの設計技法」だ。

こう書くと難しく（カッコよく?）聞こえるだろうが、じつはメチャクチャかんたんなことをやるだけだ。

例をあげて説明しよう。

君が、あるゲームを作ったとしようじゃないか。

しばらくプレイしていて、ゲームにパワーアップパーツをつけるとか、新しい敵を出すとかの改良点を付け加えたくなったとしよう。

しかし、プログラムを作ったときに、そういうものを付け加えることをまるで考えていなかったため、とうとうプログラム全体を作り直す破目になってしまった。

こんな経験はゲームを作ったことがある人なら一度や二度はあるだろう。

そんな悲惨な目に会わないためには、どういうプログラムを組んだらいいか、というのが今回のテーマだ。

つまり、ゲームのパワーアップをするときに、どうしたらかんたんにパワーアップできるようなプログラムになるかという話をするわけだ。

では、行ってみよう！

基本ゲーム仕様

例がなくては話にならないので、基本となる例題ゲームを作ることにしよう。

題材は（MZ-80シリーズの時代を懐かしく思い出して）「オリエンテーリングゲーム」だ。

まず、「オリエンテーリング」の仕様を決めることにしよう。

仕様というのは、プログラムの内容を決めることだ。ここで決めるのは基本仕様だから、プログラムの大雑把な目的を決める。

①ゲームの目的

画面上にちらばるアルファベットを〝A〟から順に進んで最後の文字までを消す。

②死亡条件

制限時間を超えても1面をクリアできないか、プレイヤーキャラクターが何か死ぬものにぶつかったときに死ぬとする。

③プレイ上の障害物

プレイヤーキャラクターの動きを遅くするもの（オリエンテーリングなので水や木がいいだろう）。

プレイヤーキャラクターが通れないもの（いわゆる壁だね）。

触るとプレイヤーキャラクターが死ぬもの、などを入れる。

④プレイヤーキャラクターの移動

テンキーの2、4、6、8を使う。

「2」が下に移動。
「4」が左に移動。
「6」が右に移動。
「8」が上に移動。

まあこれぐらいでいいだろう。

細部の仕様

これでプログラムの基本仕様は決まったので、より細かい部分、画面構成とか、データ構造とかを決めていくことにしよう。

まず必要なデータ、とくに面に必要なデータを最初に考える。

なにがいるだろうか？　というわけで以下が考えたリスト。

- 制限時間
- 時間の経過するスピードのコントロール
- プレイヤーキャラクターのスタート位置
- 画面のサイズ
- 障害物のある位置
- ポイント（アルファベットの〝A〟～〝?〟）のある位置

これくらいのものだろう。

さて、これらのデータのうちで最初の4つはかんたんだ。なぜなら単なる数字だからだ。

制限時間、時間の過ぎるスピードのコントロール、プレイヤーキャラクターのスタート位置、画面のサイズは全部単純な数字で表せる。

問題になるのは最後の2つだ。

この2つには、2通りの表現法が考えられる。

① 面上のX、Yの位置をすべて数字で表して並べる。
② 面のイメージを直接持つ。

この2つの方法には、それぞれ利点、欠点がある。

「①」の方法では、データの数は減る。

が、データそのものはわかりにくくなる。また拡張性に欠けるところがある。

「②」の方法はデータの数は増える（つまりメモリを食う）。が、データがわかりやすくなるうえに、面のデータに新しい拡張を加えるのが楽だ。

そこで、今回のゲームは「②」の方法をとることにした。

データの表現形式は、プログラムを見てもらえばわかる。

説明すると、面の1つの要素が1文字で表され、横方向（X軸）をその要素の繋がり、つまり文字列で表す非常に巧妙な方法になっ

リスト 1　標準BASIC対応

```
1000 GOSUB 15000
1010 GOSUB 10000
1020 '—————————————————————————— main loop
1030 GOSUB 9000
1040 GOSUB 2000
1470 GOSUB 3000
1480 IF GF<>TF AND DI<>0 AND TM>0 THEN 1040
1490 '—————————————————————————— END PROC
1500 IF GF<>TF THEN 1700
1510 '
1520    READ PT$
1530    IF PT$<>"EOF" THEN GOSUB 8000:GOTO 1030
1540    LOCATE 6,10:PRINT"YOU CLEARED ALL THE PATTERN!"
1550    LOCATE 6,12:PRINT"    YOU'RE GOOD PLAYER!"
1560    A$=INPUT$(1)
1570 END
1690 '—————————————————————————— DEAD GAME
1700 FOR L=0 TO 50
1710    LOCATE PX,PY:COLOR 5:PRINT"@";
1720    BEEP 1:BEEP 0
1730    FOR M=1 TO 100:NEXT
1750    LOCATE PX,PY:COLOR 2:PRINT"*";
1760    BEEP 1:BEEP 0
1770    FOR M=1 TO 100:NEXT
1780 NEXT
1790 '
1800 LT=LT-1
1810 IF LT>=0 THEN GOSUB 7500:GOTO 1040
1820    LOCATE 13,10:PRINT"  GAME OVER"
1830    LOCATE 13,12:PRINT"TRY AGAIN =<y>";:A$=INPUT$(1)
1840    IF A$="y" OR A$="Y" THEN CLS:GOTO 1010
1850 END
1990 '—————————————————————————— PLAYER MOVE
2000 IF MV>0 THEN MV=MV-1:FOR L=1 TO 100:NEXT:GOTO 2500
2010 VX=0:VY=0:A$=INKEY$
2020 IF A$="8" THEN VY=-1
2030 IF A$="4" THEN VX=-1
2040 IF A$="6" THEN VX=1
2050 IF A$="2" THEN VY=1
2090 '
2100 QX=PX+VX:QY=PY+VY
2110 IF QX<0 THEN QX=PX
2120 IF QY>SY OR QY<0 THEN QY=PY
2130 IF PT(QX,QY)=-1 THEN QX=PX:QY=PY
2190 '
2200 DD=PT(QX,QY)
2210 IF DD=1 THEN MV=15
2220 IF DD=2 THEN MV=20
2230 IF DD=3 THEN DI=0:PT(QX,QY)=0
2390 '
2400 IF DD=9 THEN QX=PX:QY=PY
2410 IF DD<>NF THEN 2500
2420    NF=NF+1:GF=GF+1
2430    PT(QX,QY)=0
2440    SC=SC+GF:GOSUB 6500
2490 '
2500 DX=PX:DY=PY:GOSUB 7000
2510 PX=QX:PY=QY
2520 LOCATE PX,PY:COLOR 5:PRINT"@";
2980 RETURN
2990 '—————————————————————————— every control
3000 CT=CT-1:IF CT=0 THEN TM=TM-1:CT=VT:BEEP 1:BEEP 0
3010 LOCATE 15,24:PRINT"TIME:";RIGHT$("0000"+MID$(STR$(TM),2),5);
3980 RETURN
6490 '—————————————————————————— DISP STATUS
6500 COLOR 7:BEEP 1
6510 LOCATE 0,24:PRINT"SCORE:";RIGHT$("00000"+MID$(STR$(SC),2),6);"00";
6520 BEEP 0
6530 IF LT=0 THEN LOCATE 34,24:PRINT" ";:GOTO 6980
6540    LOCATE 29,24:PRINT"LEFT:";LEFT$("@@@@@",LT);" ";
6980 RETURN
6990 '—————————————————————————— DISP DATA
7000 LOCATE DX,DY
7010 IF PT(DX,DY)>9 THEN COLOR 2:PRINT CHR$(PT(DX,DY)+&H41-10);:GOTO 7480
7020 COLOR CL(PT(DX,DY)):PRINT MID$("._♣○     ■",PT(DX,DY)+1,1);
7480 RETURN
7490 '—————————————————————————— RETRY
7500 DX=PX:DY=PY:GOSUB 7000
7510 PX=RX:PY=RY:TM=TL:DI=1
7520 GOSUB 6500
7980 RETURN
7990 '—————————————————————————— NEXT PATTERN
8000 IF TM<100 THEN 8100
8010    TM=TM-100:SC=SC+10:GOSUB 6500
8020    FOR L=1 TO 300:NEXT
8030 GOTO 8000
8100 IF TM<10 THEN 8200
8110    TM=TM-10:SC=SC+1:GOSUB 6500
8120    FOR L=1 TO 300:NEXT
8130 GOTO 8100
8200 TM=0:GOSUB 6500
8210 FOR L=1 TO 5000:NEXT
8290 '
8300 PT$="NEXT : "+PT$
8310 COLOR 7:CLS:LOCATE 20-LEN(PT$)/2,13:PRINT PT$
8320 FOR L=1 TO 5000:NEXT
8330 CLS:GOSUB 6500
8970 '
8980 RETURN
8990 '—————————————————————————— PATTERN INIT
```

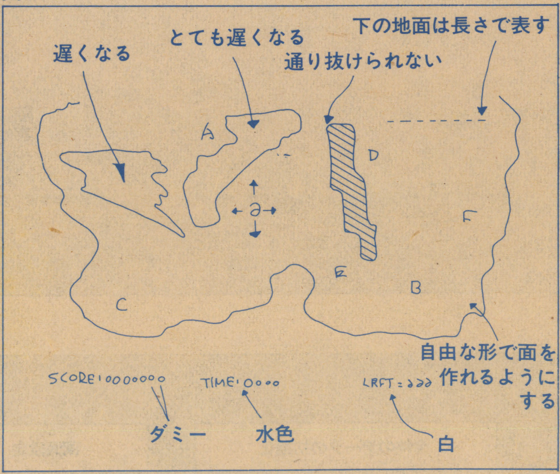
図1

データ文の中の文字の意味

データ文の文字	色	表示	機能
'1'	青	／横線	速度が遅くなる
'2'	水色	／クラブ	速度がとても遅くなる
'3'	紫	／○	死ぬ
'9'	黄色	／■	壁
'?'	白	／ドット	地面
'A'～'Z'	赤	／そのまま	フラグ

これを文字列として、そのy軸のマップのデータとする。
例：“…………12A……3”というようにしてデータを作る。

図2



ている（図1データ表現参照）。と、まあこんなふうにいろいろなデータや、画面構成を決めていくわけだ。

画面構成については、今回のゲームでは大雑把なメモしか書いていないけれど、図2を一応載せておこう（じつはいつでもこんな程度しか書いていないのだ）。

プログラムの部品

データ構造と細部の仕様が決まったら、いよいよプログラムの部品作りに入る。

注意してほしいのはあくまで部品作りをするのであって、プログラムを組むのではないということ。

ここでは最終的にはPAD（Problem Analysis Diagram）というものを使って仕事をする。

PADについては「Computer Today 別冊PAD—構造化プログラム開発技法（サイエンス社）」、「PAD（岩波書店）」がくわしい。

また「BEEP1985年11月号YATATAWARSゲームジョッキー」にも載っているので、読んで勉強してほしい。

話を元に戻そう。プログラムの部品というのは、プログラムの中でひとかたまりとして扱える部分のことをいう。

といってもわかりにくいだろうから、実際の例で説明してみよう。「オリエンテーリング」の全体像をまず想像してみよう。プレイするときのことを考えてみてくれ。

まず、スコアをクリアして面を用意するだろう。

次に、ゲームが始まる。

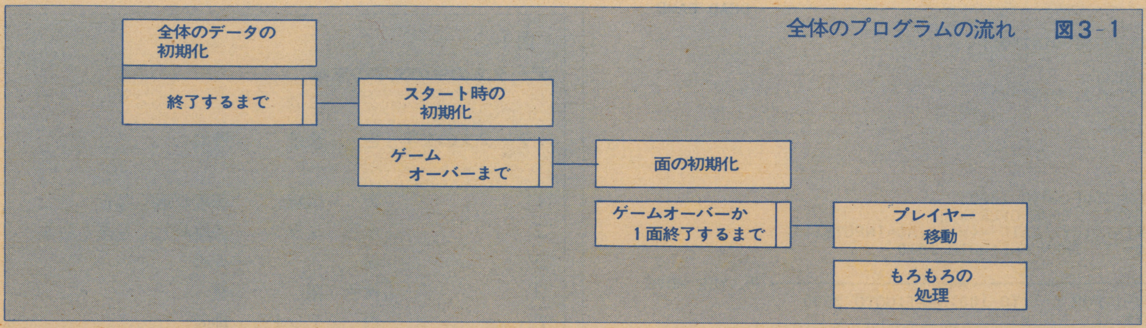
それで面をクリアすれば次の面になるだろう。

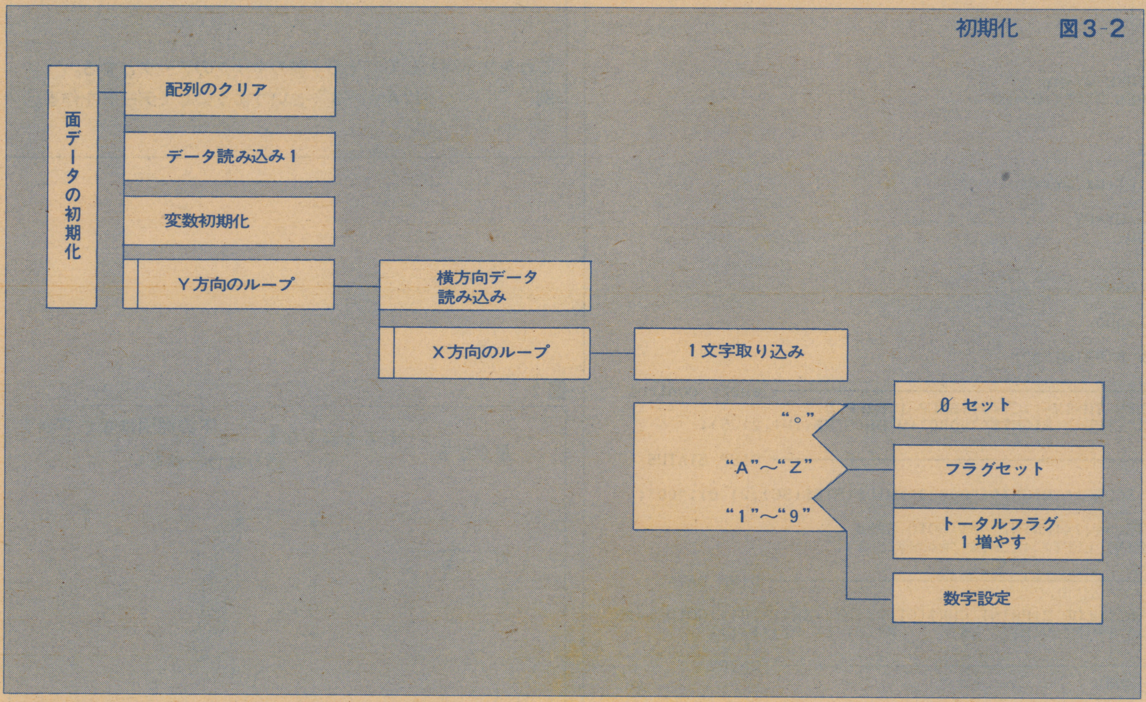
そこで死ねばキャラクターが1人減ってやり直しだ。

ということは、このプログラムは大きく見ると、3つの部分に分かれていることがわかる。それを順に挙げる。

・初期化
・ゲーム
・ゲーム終了

それぞれについて、なにがいるかを考えてみよう。





まず「初期化」だ。

全体のデータ（たとえばハイスコアとか、配列変数の宣言とか）を初期化するもの、面ごとのデータを初期化するもの、プレイするときのデータ（君のスコアだな。これが1面消すごとに0になると困るだろう）を初期化するものがある。

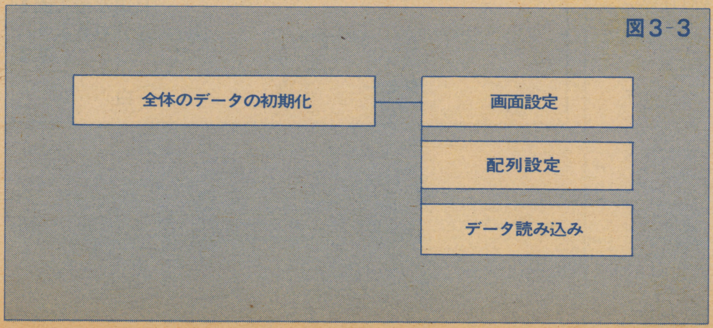
つまり、3つの「部品」があるわけだ。

・面のデータの初期化
・全体のデータの初期化
・プレイするたびに必要なデータの初期化

ゲームしている最中に必要なものとは何だろう。同じように考えていくと、おおまかに分けて3つの「部品」があるわけだ。

・プレイヤーキャラクターの移動と表示
・スコア、残りのプレイヤーキャラクターの表示
・時間を減らしたり、その他のごちゃごちゃした処理をする。

では、最後のゲーム終了の処理には何があるだろう。これも明らかだろう。



・次の面への移動
・ゲームオーバー
・全面クリアのときの処理

これくらいあるわけだ。

今挙げたプログラムのそれぞれの部分は、全部別々なものとして扱えるので、プログラム中ではサブルーチンとして扱えるのはわかるだろう。

こういう単位をプログラムの「モジュール」と呼ぶんだ。

こういう単位をはっきり決めてプログラムを組み始めれば、あとでパワーアップパーツを付けたいときとか、敵を出したいときなどに必要な部分を用意すれば、とてもかんたんにプログラムの中に組み込めるのはわかるだろう。

一応、敵を組み込むときに必要になるモジュールを挙げてみよう

図3-4

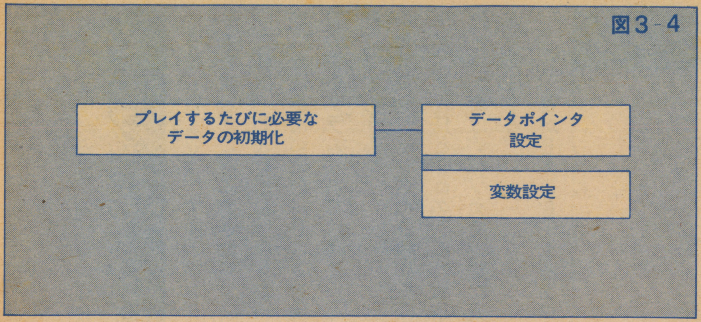


図3-7

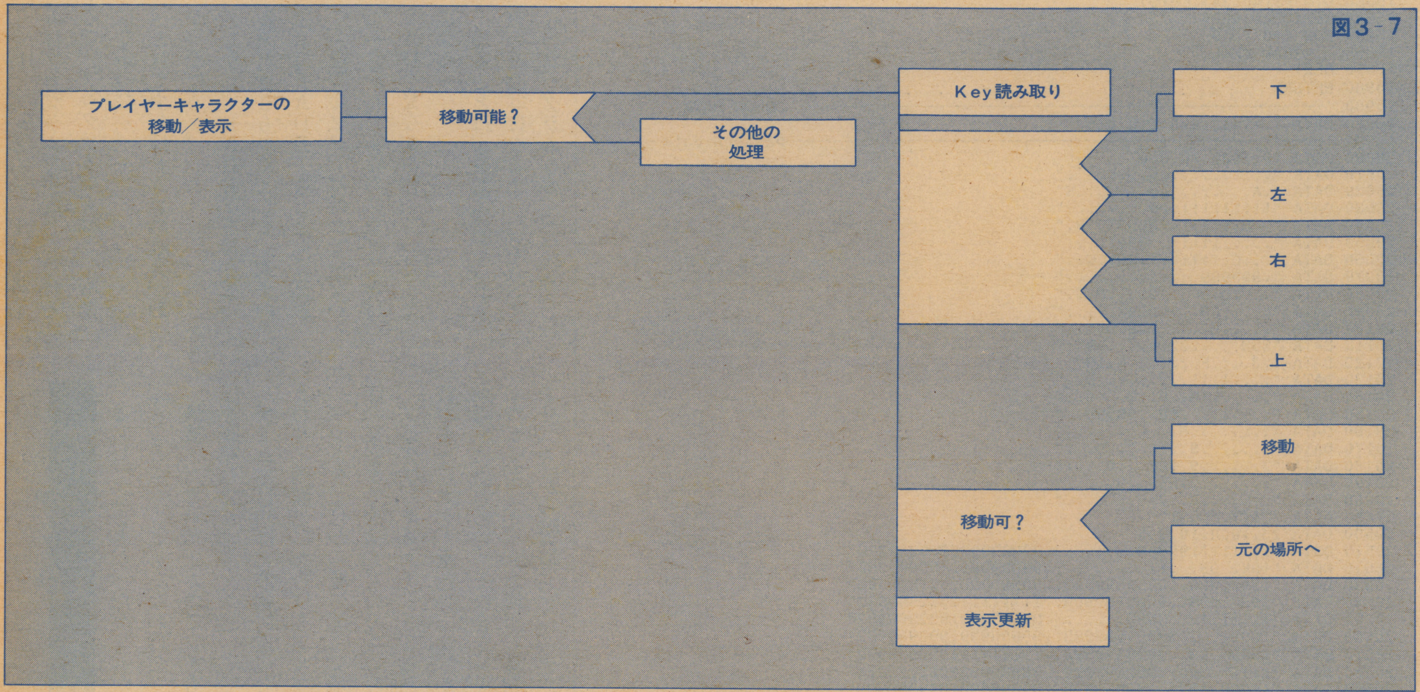


図3-6

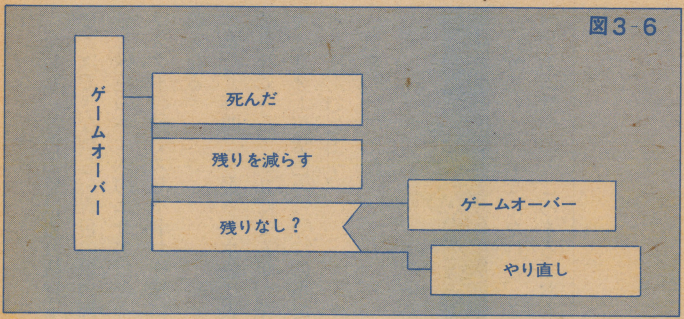
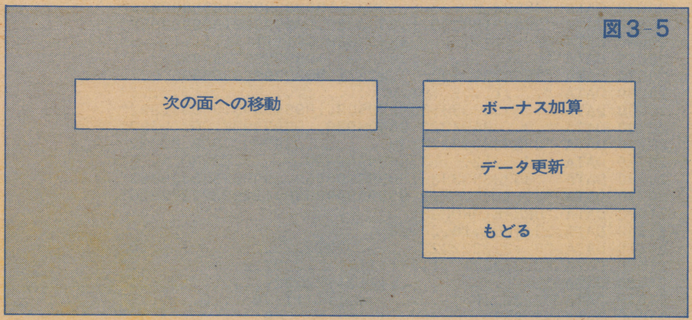


図3-5



（これは来月「拡張の実際」で発表するぞ）。

・敵の移動
・敵のデータの初期化（これは面のデータの初期化に入る）

この2つを入れればいいと、すぐわかるだろう。という具合にこの部品作りはとても大切だ。

この部品の群れ（敵の移動と敵のデータの初期化は除いているよ）をPADで書いたのが図3だ。

こんなふうにプログラムが部品になっていればプログラムのバグの大半は（PADの読み方さえ知っていれば）防げる。

あとは、これを順番を間違えな

リスト 2　標準BASIC対応

```
9000 FOR LX=0 TO 40
9010    FOR LY=0 TO 23
9020       PT(LX,LY)=-1
9030    NEXT LY
9040 NEXT LX
9050 READ SY,TL,VT,RX,RY
9060 TF=0:GF=0:NF=10:DI=1
9070 PX=RX:PY=RY:CT=VT:TM=TL
9100 FOR LY=0 TO SY
9110    READ A$
9120    FOR LX=1 TO LEN(A$)
9130       B$=MID$(A$,LX,1):QX=LX-1:LOCATE QX,LY
9140       IF B$="." THEN PT(QX,LY)=0:COLOR 7:PRINT".";:GOTO 9300
9150       IF B$<"A" OR B$>"Z" THEN 9180
```

いように繋いでいけばできあがりだ。

実際のプログラミング

さて、いよいよ、実際のプログラムを組むところまできた。

これは、PADをしっかり書いていれば非常に楽だ。PADを現実のプログラムに当てはめていくだけですむからだ。

次回の「デバッグ」で触れるけれど、PADとプログラムの部品化というのはデバッグで大変な威力を発揮する。

もし、君がPADETなるソフトを持っているなら、PADから直接プログラムを生成してくれるので、プログラミングはとても楽になるのだ。

これで少しはPADの威力がわかっただろう。

しかし、PADETを持っている諸君はともかくとして、大半の読者はPADETなどという高級(=高価)なソフトは持っていないだろうから、実際のプログラムはPADを見ながら作っていくことになる。

やることは、変数を決めて、PADのとおりになるようにBASICのプログラムを書くだけだ。

ゲーム

こうしてできあがったゲームが「オリエンテーリング」なわけだ。

最後に、このゲームのプレイ方法を説明しよう。

ゲームの目的は、最初に述べたとおり「画面上にちらばるアルファベットを"A"から順に進んで最後の文字までを消していく」のだ。

プログラムをスタートさせると、君のキャラクター水色の"@"が画面上に出るので、それをテンキーの2、4、6、8を使って移動させ、"A"から順に取っていってくれ。

ただし、黄色の壁は通り抜けることはできないし、青色の線の部分と緑色のハートのエリアはキャラクターの動くスピードが極端に遅くなる。

また、時間(一番下に水色で表示されている)が0になるか、キャラクターが紫色の"○"に当たると死んでしまう。

気をつけてくれ。

まとめ

自分でいうのもなんだけど、このゲームは今のところまるでおもしろくない。

けれど、次回のゲームジョッキーで発表する敵キャラクターとパワーアップパーツをつけると非常におもしろいゲームになるので期待してくれ。

で、次回の予告をしておこう。

次回は、次の「モジュール」を発表する予定だ。

- 敵の移動/攻撃
- パワーアップパーツ
- 隠しキャラクター

じゃあ、また来月!

リスト 3 標準BASIC対応

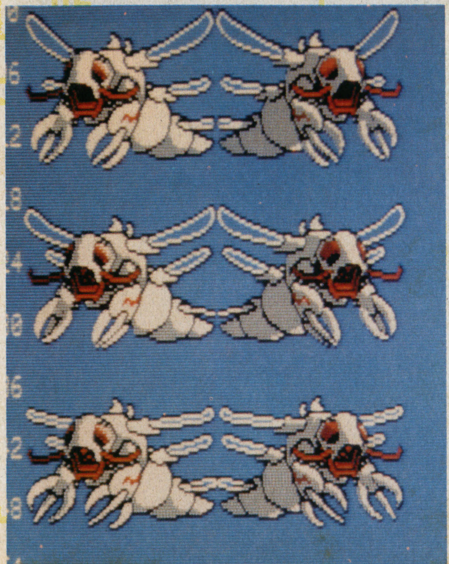
```
9160          PT(QX,LY)=ASC(B$)-ASC("A")+10:TF=TF+1
9170          COLOR 2:PRINT B$;
9180       IF B$<"1" OR B$>"9" THEN 9300
9190          PT(QX,LY)=VAL(B$)
9200          COLOR CL(VAL(B$)):PRINT MID$("_♣○     ■",VAL(B$),1);
9300    NEXT
9310 NEXT
9980 RETURN
9990 '──────────────────────────────── start init
10000 RESTORE 20000
10010 SC=0:LT=3:NB=100:GOSUB 6500
10020 RETURN
14990 '─────────────────────────────── INITIALIZE
15000 DEFINT A-Z
15010 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS
15020 HS=0
15030 DIM PT(40,24),CL(9)
15040 RESTORE 16000
15050 FOR L=0 TO 9
15060    READ CL(L)
15070 NEXT
15980 RETURN
15990 '─────────────────────────────── COLOR DATA
16000 DATA 7,1,4,3,0,0,0,0,0,6
19990 '─────────────────────────────── pattern data
20000 DATA 19,1000,10,0,0
20010 DATA "..........9........."
20020 DATA ".A........9.......S"
20030 DATA "11111111..9........"
20040 DATA "..B..1111..9999...R."
20050 DATA ".....1111...999....."
20060 DATA "...C.1111....99..Q.."
20070 DATA ".999999............."
20080 DATA "....D.9...2222..P..."
20090 DATA "......9....2222....."
20100 DATA ".....E......22.O...."
20110 DATA "333....222.......9.."
20120 DATA ".3....F.22....N..9.."
20130 DATA "....1111.........9.."
20140 DATA ".....11G..9..M...9.."
20150 DATA "....111..99..99999.."
20160 DATA "........H...L......."
20170 DATA ".......9........9..."
20180 DATA ".......9.I9K...9...."
20190 DATA ".........999..9....."
20200 DATA "..........J........."
20490 DATA "CITY FIGHT"
20500 DATA 23,1000,10,0,0
20510 DATA "Y1111119999M.........39999993222222222Q"
20520 DATA "19K..99...11..........999999992993999992"
20530 DATA "199..999..9999399999..99999999222T399992"
20540 DATA "199..999..9999I99999..11111111392999992"
20550 DATA "1111111...9993........99999999199299999 2"
20560 DATA "1999.. ..99999V99999..999999991992999992"
20570 DATA "1999..99..9999399999..11111111392999992"
20580 DATA "1111..399..9B2222222..399999931222222 2X"
20590 DATA "1R999.9939..99999999..999999991999999999"
20600 DATA "111111.......9999999..99999993111111111J"
20610 DATA "19999199.999.....1.............399999999"
20620 DATA "11112.39.9999.1...1....................."
20630 DATA "39993.2.........33..1999999999199999999 2"
20640 DATA "99999199399.1.333333..999999991999999992"
20650 DATA "H............33333333..211111111111...."
20660 DATA "S...........1.333333.199999999399999...."
20670 DATA "99999999999....W33.1.999999999399999.L.."
20680 DATA "....1...2..91............................"
20690 DATA "1333333333132999999 9..99999999.99939.992"
20700 DATA ".3...2APZ323.99999999..9999993F..G..D392"
20710 DATA "2323333333.313U.........399999.999.93992"
20720 DATA ".3..212..1.3.9999999999.......E393O.N..2"
20730 DATA ".33333333333199999999999..99999999399992"
20740 DATA "...1.....2.2.999999999999..22222222222C"
21490 DATA "BREAKTHROUGH"
21500 DATA 23,1000,10,20,20
21510 DATA "A..222222222......222222222............D"
21520 DATA "2.22222...111111111...222222..........."
21530 DATA "2...............1111122222.............."
21540 DATA "2222..F.......  ..111111..9...G......."
21550 DATA "2.2222........  ..........9............."
21560 DATA "............  ..........9..............."
21570 DATA ".....................J....9....222222222."
21580 DATA "........................9..........2222.."
21590 DATA "........................................"
21600 DATA "...........................K............"
21610 DATA ".......................999.....   ....."
21620 DATA ".....3333...............9999...   ......"
21630 DATA "333333..33..............999999....   ...."
21640 DATA "...........99999999..............  ....."
21650 DATA "...333333......................  ......"
21660 DATA "..............99999999................."
21670 DATA ".......33.M..................L......22...."
21680 DATA ".........33.............  .........222.."
21690 DATA "..................333E.....  ......22222.."
21700 DATA "..11111111111.....333....  ..111111...."
21710 DATA ".......1111111111..........  ..........."
21720 DATA "..........11111.........   ..3333......"
21730 DATA ".....I...............   .......H....333"
21740 DATA "B......................................C"
29990 DATA "EOF"
```

徹底研究スペシャル
日本ファルコム新作3本一挙公開

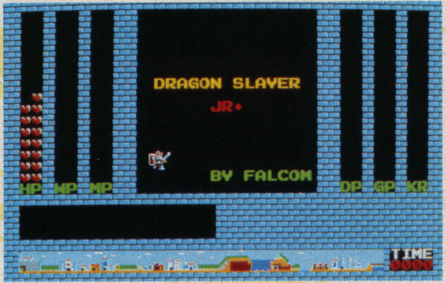
特別プレゼントもあるよ〜ん！

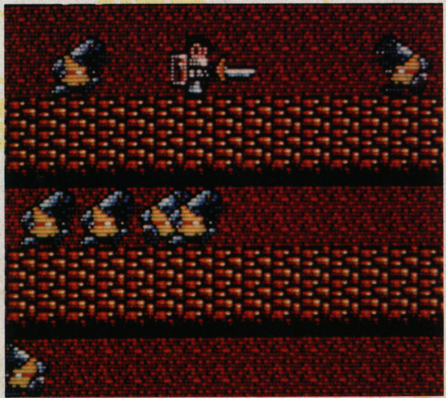
あの「ザナドゥ」が登場してはや1年。人気はいまだ衰えることを知らないかのようだが、その日本ファルコムが沈黙を破って新作を発売した。それも一挙に3作品だ。もちろん対応機種も豊富。そこで今回は、徹底研究スペシャルとして3本同時に公開してしまおう。おまけに特別プレゼントもあるから、お楽しみに！

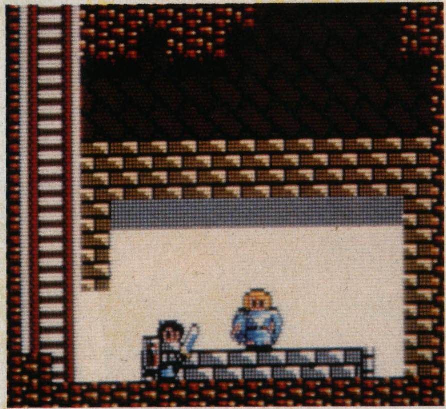
ザナドゥ・シナリオII



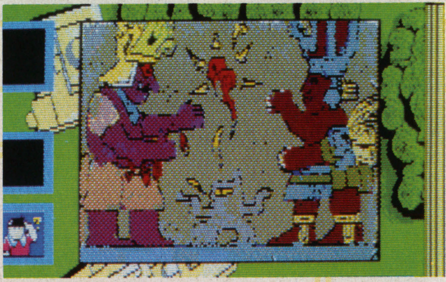
ロマンシア
（ドラゴンスレイヤーJR.）

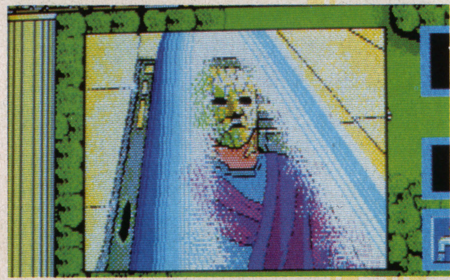






太陽の神殿
（アステカII）





太陽の神殿

（アステカII）

PC-88シリーズ 5'2D（2枚組）7800円
他機種にも順次移植予定
by たけじゅん

アイコン使ってラクラク操作。でも、その分中身で悩んでもらいます！

前作「アステカ」では、マルチウインドーの採用と高速画面表示で話題を呼んだけど、新作「アステカII」は、またまた新しいシステムを採用して、言葉探しではない、本当のアドベンチャーゲームが楽しめるようになった。では「太陽の神殿（アステカII）」とは、いったいどんなゲームなんだろう？

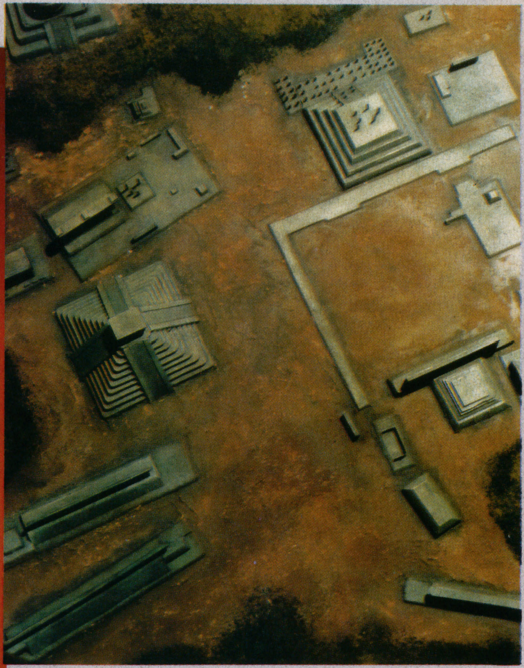
ストーリー

それは、メキシコ高原とユカタン半島にまたがる密林の奥深くの、とある小さな村で耳にすることができた。そう、古い言い伝えに残る太陽の神殿と、神々との交流をもたらす不思議な鍵のことである。

密林で出会った彼らは、遠い先祖から語り継がれてきたことを話してくれた。しかし、その話も私が求めるものすべてを満たしてはくれなかった。彼らの話は断片的で、その空白は自らの想像で補うしかないようである。しかし、これだけのことは彼らの話から予測ができた。

偉大な神殿建築者である古代人は、自由に神々と会うことができ、そのためには、いにしえの神官が、神の国に通じる道の扉を開けるだけでよかった。その扉を開けるには、世界に一つしかない神聖な鍵が必要だが、トルテカ人が侵略してきた際、神官がどこかに隠してしまったということだ。

はたして神聖なる太陽の鍵は本当に存在するのか？そんな思いをめぐらしながら、古代遺跡のあるチチェン・イツァー地方の調査に出発したのである。



徹底研究スペシャル

日本ファルコム新作3本一挙公開

コマンドはアイコンで…

　このたび日本ファルコムからアステカIIが発売されることになった。題名が『アステカII』となっているが、遺跡発掘という目的以外は、アステカとはこれといったつながりはないようである。一応は第2編ということだから、アステカからどのように変わったかを説明していこう。

　まず、いちばん変わったことといえば、コマンド選択がアイコンでできるようになったということだろう。だが、諸君にいきなりアイコンといってもなんのことかわからないと思うので、そのへんから話していこう。

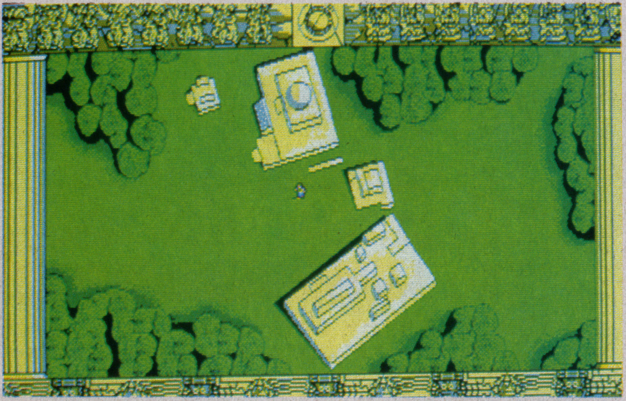
　そもそもアイコンとは、グラフィックエディタや、業務用のソフトなどに広く用いられているもので、画面内にコマンドをすべて表示しておいて、そのコマンドの上にコマンド選択用の矢印を重ねて選ぶというものである。これによって、コマンド入力の手間が省けるだけでなく、言葉探しに陥るといったこともなくなり、またグラフィック画面から目を離さなくていいようになったのである。この試みは、アドベンチャーゲームでは初めてで、ファルコムとしてもいちばんいいたいところなのである。

　このアイコンは画期的であるが、コマンド入力がかんたんになったぶん、謎は複雑になったので、プレイヤーとしては喜んでばかりもいられないのである。

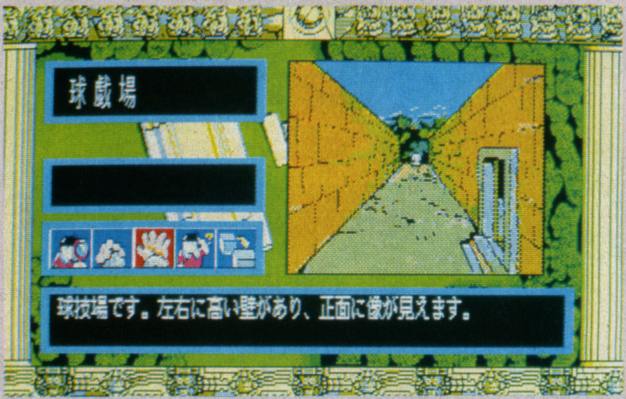
　お次の変わった点はというと、プレイヤーの移動がRPGのように地図上を歩くようになったところだろう。遺跡内に入ってしまえば、もちろん東西南北での移動だが、遺跡から遺跡への移動は、テンキーの2・4・6・8キーで地図上を人間が歩いて移動するのだ。このため『アステカII』には縦横何十画面分もの膨大な地図が存在することになったのである（実際に重要な範囲は5×5くらいだけどね）。これによって、プレイヤーは実際にその遺跡のあるチチェン・イツァー地方に行った気分になれるのだ。これは感動ものだぞ。

　とまぁ、変わったところはこれくらいかな。前作のアステカよりもかなりよくできているんじゃないだろうか。しかし、難易度もかなり高くなっている。5段階評価でいくと、4か5くらいで、レベルとしては中学生くら

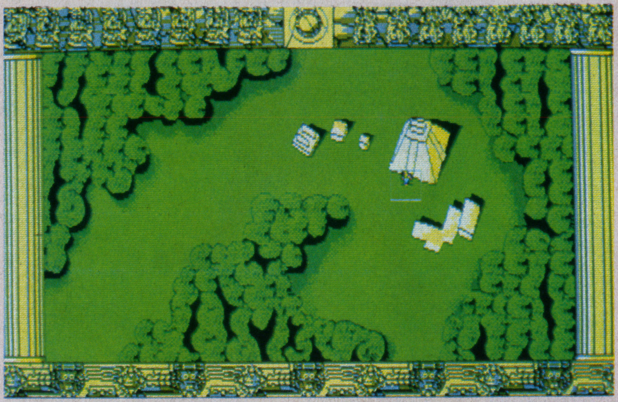
↓はたして、これらの遺跡にはどんな秘密が眠っているのか……



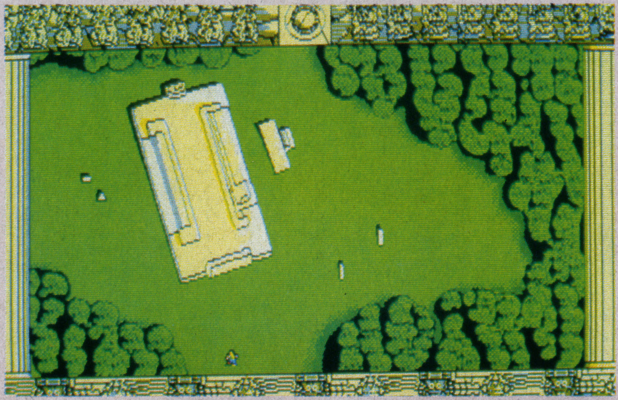
↓前方の像へ行くべきか、右の通路へ行くべきか、それが問題だ……



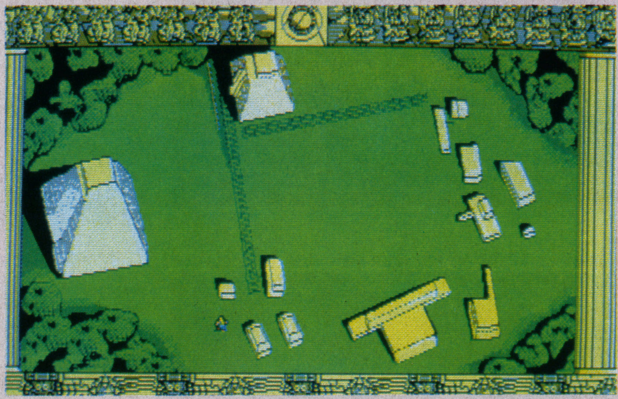
↓生きているようにも見えるジャガーの像は戦士の神殿の門番だ



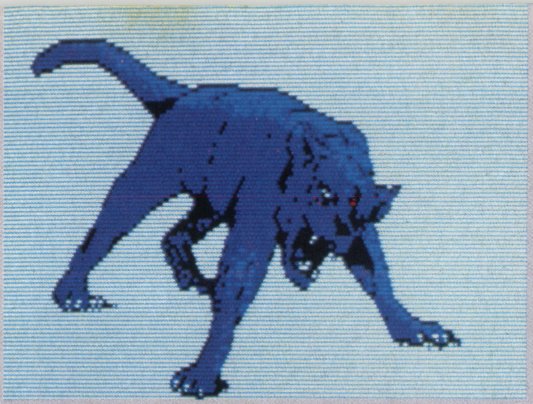
↑これが移動画面。それぞれの建物は遺跡である



↑この大きな遺跡は重要だ。何回も来てみたほうがいいぞ



↑遺跡の密集地帯。ここを中心に動き回るのがいい



↑うわ〜、像のはずのジャガーが動き出した、逃げるが勝ちだ!!

いだろうな。もちろん、小学生や幼稚園のきみたちだってできないことはないと思うけどね、親同伴なら……。

パズル的な謎

それでは、実際にプレイするうえでのコツなどを話していこうか。

アステカIIの謎は、全体的に見てパズル的なんだ（アドベンチャーゲームはもともとパズルっぽいけどね）。たとえば、首のない像があったときは、どこからか首を探してきて像の上に乗せてみるとか、目のところに穴があいている仮面と玉を見つけたら、玉を仮面の目のところに入れてみるとか、こういったパズル的組み合わせがゲームを解くカギになっているんだ。ちょっとヒントを出し過ぎちゃったかな？　でも、これくらいじゃ謎は解けないけどね。

そのほかに、ある薬が使える時間というものがあったり、壁画を見るときは、自分をある状態にしなければならないなど、謎は底なし沼のごとくあるのだ。

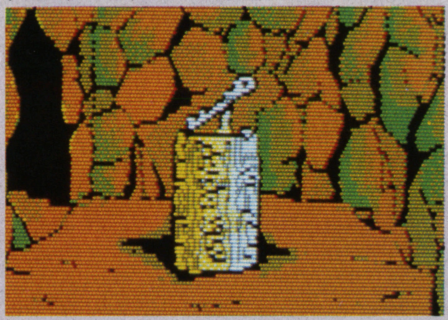
↑底の浅い泉だから入ってみるのもいいけど、頭を使ってね。

それと、ファルコムの人にいいことを聞いたんだけど、アステカIIの舞台となっているチチェン・イツァーの遺跡は、実際のものと同じ配置になっているので、遺跡に詳しい人なら手持ちの資料を参考にすることもできるんだ（残念ながら遺跡内部までは同じじゃないけど）。こんな細かいところまでしっかり作ってあるのを見れば、アステカIIのすごさがわかるだろう。日本のアドベンチャーゲームもだいぶレベルが上がってきたぞ。

でも、レベルが上がるのはいいんだけど、そうすると悩める少年少女がまたまた増えるんだよね。そんなときどこに助けを求めたらいいんだろうという不安は、誰にでもある。そこで、私は皆さんを代表して「どうすればいいんだ！」と聞いてきた。そしたら「往復ハガキで質問してください」と、あっさりかわされてしまった。情報電話かなんかあると思ったんだけど……。みんな、謎は自分の力で解こうね。

↑この台はなんの役に立つのだろう？　何かを乗せるのかなぁ。

↓むむっ、これがうわさの"太陽の鍵"かな？　いや違うなぁ。



ちょっと、まとめよう

頭がゴチャゴチャになってしまった人のために少し整理してみよう。

1・このゲームはアステカIIであるということ。これを忘れてもらっては困るんだ。

2・コマンド入力はすべてアイコンを矢印型カーソルで選択するだけでいい。

3・移動は地図上を人間が歩くのでRPG感覚も味わえる。

4・謎は全体的に見てパズルのようだ。直感力がものをいう。

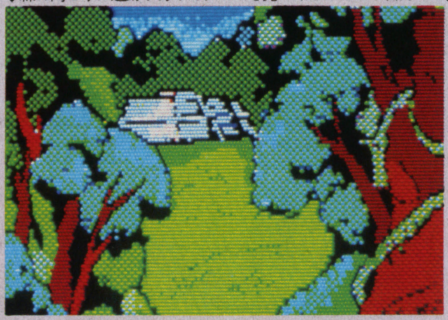
5・所持品を使う時間というものがある。

6・レベルは中学生程度。

というところだろう。これで少しは頭の整理がついたんじゃないかな。それじゃ、先へ行こうか。

↑アイテムを表示した画面。アイコンで選んで使用するんだ。

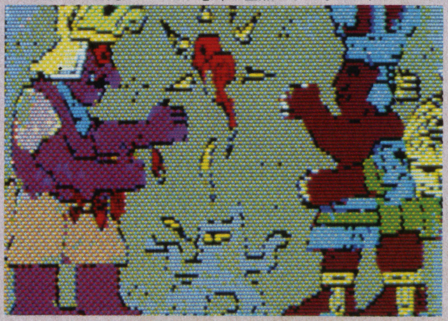
↓森の向こうに遺跡があった。ここを見つけるにはひと苦労だぞ。



取材に行って…

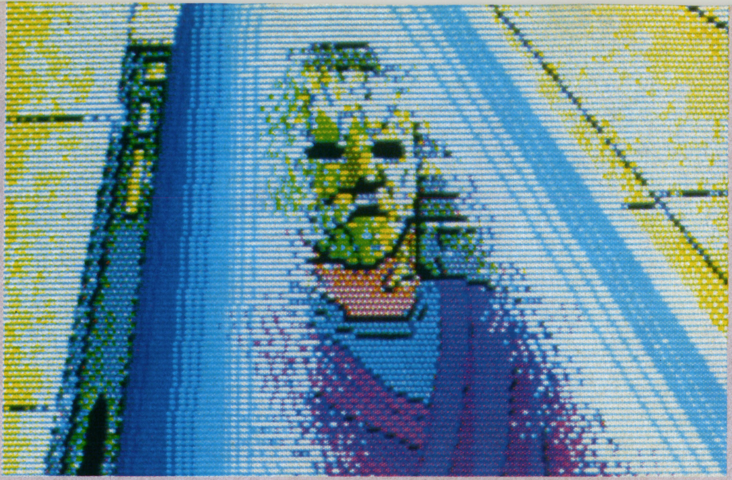
今回は取材で日本ファルコムにおじゃましたんだけど、なかなか活気のあるところだったな。ここはマイコンショップもいっしょになっていて妙な気分だよ。それで、ある部屋でアステカIIを見たんだ

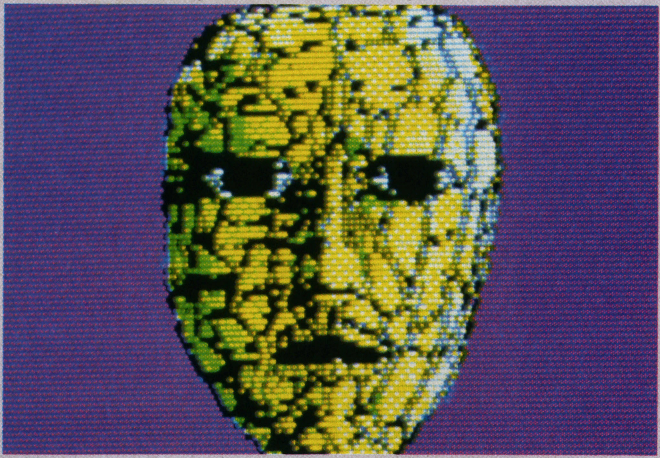
↓謎の壁画を発見!!　でも、意味が全然わかんないよ、ウェーン!!



↓この扉はどうやって開けるのか、左右の像があやしいなぁ。

けど、ゲームを説明してくれた宮本さんがまた楽しい人で、「自分は、謎解きなんか大嫌(だいきら)いだけど、なぜかゲームをつくると難しい謎を作ってしまうんです」なんてことを言ったりしながら、一生懸命ゲームを進めてくれたんだ。


↑このミイラを発見したらゲームは大詰め。慎重にね。

↓何か知らんがオメンを発見。ちなみにオメンはかぶれるよ。


その宮本さんは、アステカIIの謎は、もちろん全部知っているはずなのに、エンディングまで行くのに30分以上はかかっていたな。それだけ、このゲームが難しいということなんだけどね。

そこで、わたしは宮本さんがどんなふうに画面上を歩き回っているのかつぶさに観察していたんだ。そこでわかったことをすこし書いてみよう。

まず、大事なのがひとつのところに執着(しゅうちゃく)しないこと。とにかく歩き回ったほうが得なんだ。宮本さんもかなりあちこち動き回っていたからね。

それから、1つの場面で1度に3つ以上の行動はあまりしなかったんじゃないかな。それに、1回行ったところだって、何回もいかなくちゃね。なにが起こるかわからないんだから。さっき行ったらなにも起こらなかったのに、あるものを持って行ったら、突然隠し扉が……なんてことだってありえるんだよ。

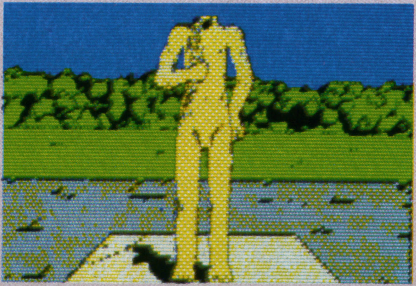
また、どうしても開かない扉や、先に進めない通路があったら、それはそこを通る条件がそろっていないと考えていいから、他の場所で条件をそろえてから、また来ればいい。だから、その場所ばかり調べてないで他へもいくようにしよう。

と、これぐらいのことがわかったので参考になればうれしい。

最後に

このゲームを解くには、やはり直感力が大切だろうね。それぞれの謎については、ゲーム中にあまりヒントが出ないんだ。さらに、登場人物は、プレイヤーだけなので、他の人から情報を聞くこともできない。そういう点では、かなり高度なアドベンチャーゲームといえるだろう。それでも、グラフィックはきれいだし、ゲーム進行に手間はかからないし、完成度は高いぞ。

すでにアステカを解いている人は、ぜひ、こちらもプレイしてほしい。かなりよくなっていることが手に取るようにわかるからね。もちろん、アステカを知らない人だって、不利なくプレイできるので安心してくれ。


↑う〜む、首のない像かぁ、像の後ろから首を出して記念撮影するの？

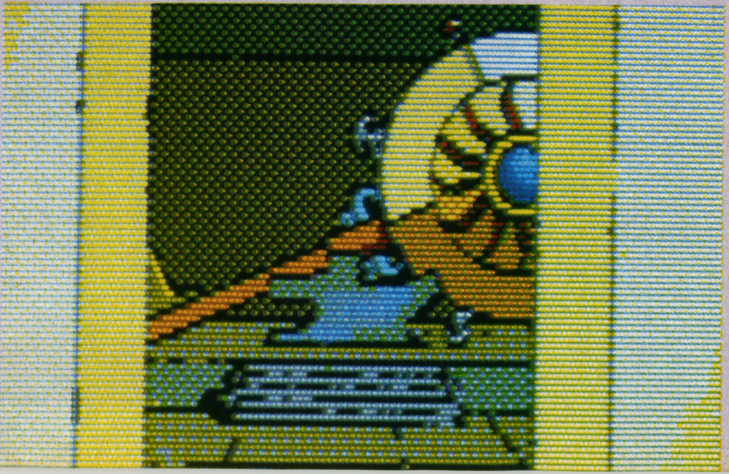
なお、アドベンチャーゲームの新作という性格上、ヒントはあまり書けなかったので、紹介中心になってしまったことは深くお詫(わ)びいたします。

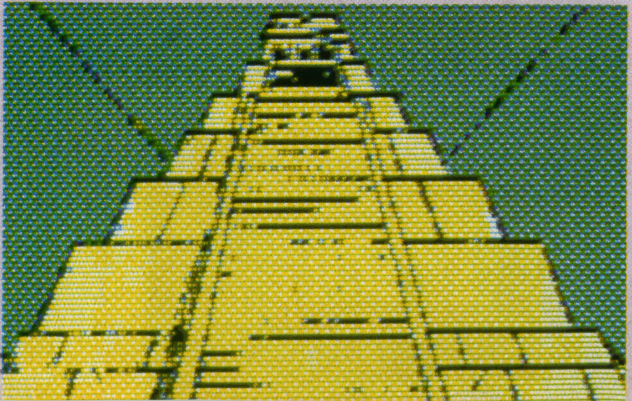
あとは、実際にゲームをプレイして、なるほどと感心してくれ。本当によくできたゲームだから……。ひさびさに手応(てごた)えのあるゲームが出たという感じだね。

では、最後に、日本ファルコムの宮本さんから一言、

「よく考えてから寝てください」とのことです。

こんな難しいアドベンチャーゲームをやったら、寝られないに決まってんじゃん！

↓おおっ、ついに伝説の“太陽の鍵”を見つけた。よくぞがんばった!!


➡このピラミッドは、小さいので中に入れないのだ。さぁどうする!!


ロマンシア

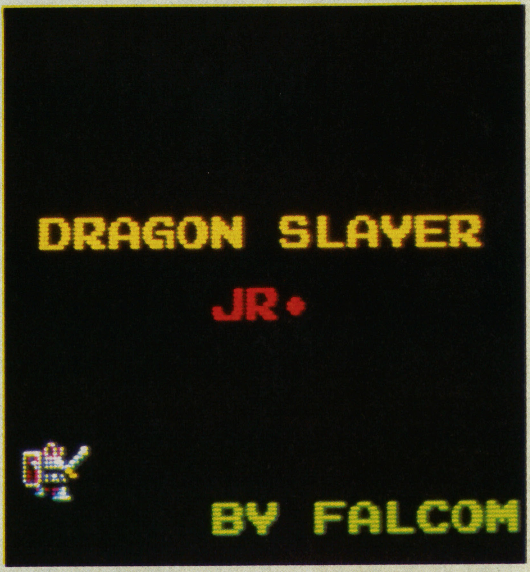
(ドラゴン スレイヤーＪR.)

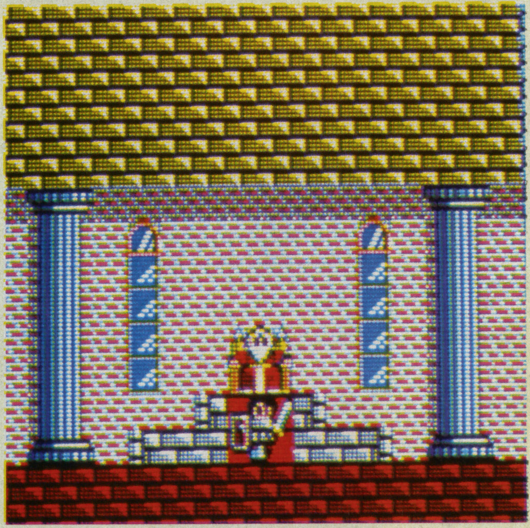
X1C/F/Turbo用　5′2D　6800円
PC-98F/VF用　5′2DD　6800円　10月18日発売
PC-98M/VM用　5′2HD　6800円　10月18日発売
PC-98U2用　3.5′2DD　6800円　10月18日発売
PC-88SR/FR/MR/TR専用　6800円　10月30日発売

by　村上和也

怪物だって生きているんだ。むやみに殺しちゃいけないんだゾッ

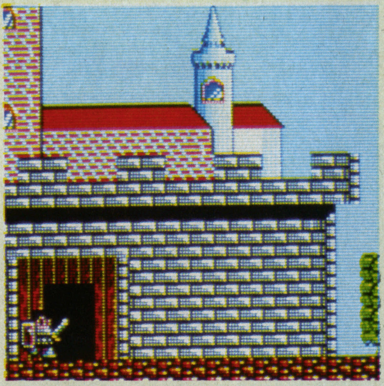
「ドラゴンスレイヤー」といえば、独特の雰囲気を持つ妙な魅力のあるゲームだった。そのドラゴンスレイヤーという名前をサブタイトルにつけているこの「ロマンシア」も、何かしっかりしたスジを１本持っているゲームのようだ！



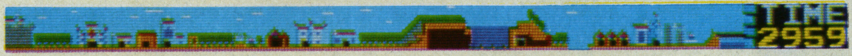


ゲームソフトの肩書き

週刊誌の少年マンガを見ていると、ページの外に必ずその作品のタイトルといっしょに、サブタイトルみたいなものが印刷されているのに気がつく。「ハチャメチャ学園ストーリー」とか「ひたすらサッカーに生きる少年の物語」とかいうやつである。



作者がつけるのか、担当の編集者がつけるのか知らないが、だいたいの場合、ひと言でそのマンガをいい表していて「なるほどな〜」と思わせるものだ。



しかし、読者にとってこういった肩書きはあまり関係ないみたいで、事実、ボクもマンガを選ぶ目安は、作者や画風やストーリーといったものである。また、新しいマンガとの出会いが立ち読みであったりする。

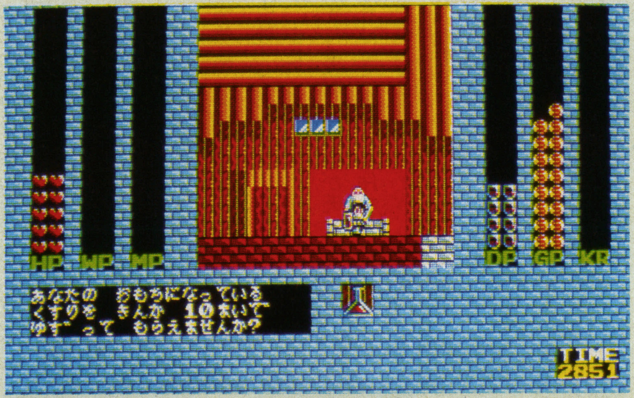
さて、ゲームソフトにもいろいろな肩書きがついてくる。ゲームソフトというのは、たいていマンガよりも高価なもので、購入のさいは、どうしても慎重になってしまう。なにしろ、立ち読みならぬ試しプレイができないからである。その上、ソフトの自動販売機もだいぶ普及してきて、ますますそういった傾向が強くなってきた。

そうなると頼れるのは、ソフトの肩書きである。雑誌のレビューや巻の評判などもおおいに参考になるのだが、もっとも手っとりばやくゲームの性質を知るという点では、かなわないのではないだろうか？

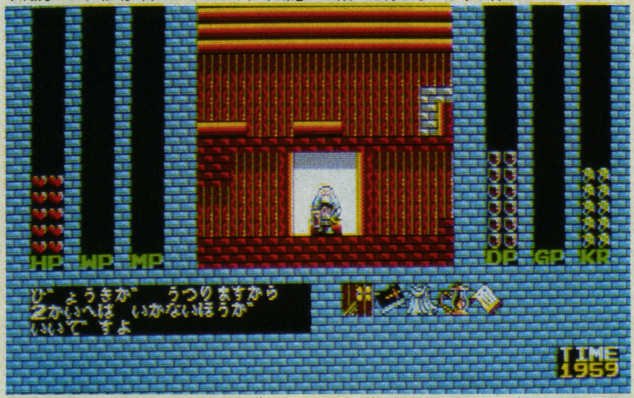
しかし、ここまでゲームが複雑化してくると、その肩書きにもすごいのが登場し始めた。とにかくそのゲームに含まれている要素をすべて詰めこんだ、という感じなのだ。「ダイナミックアクションロールプレイ」、「ムービースペースシューティングゲーム」、「感情移入シューティングアクション」など。やれやれである。

さて、今回紹介する「ロ

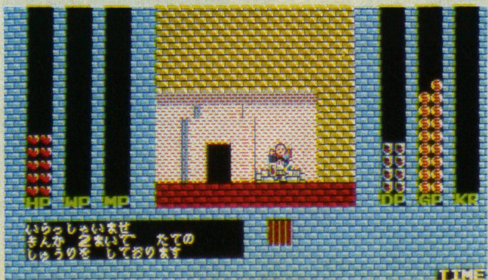
⬇タダでもらえる薬を、金貨10枚で買ってくれるオジイサン。要注意！



⬇病院らしき場所。言いつけどおり、不用意に２階へは行かないほうが!?



⬇街の鍛冶屋さん、金貨２枚で盾を修理してくれる



徹底研究スペシャル
日本ファルコム新作3本一挙公開

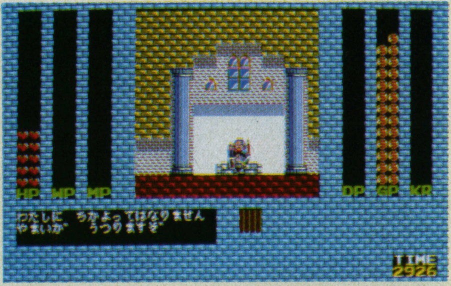
マンシア（ドラスレＪＲ．」も、そういった要素をあわせて肩書きをつけると、ずいぶん長い肩書きがつきそうなゲームである。
　一風変わった内容を持つらしいこのゲーム、いったいどんなゲームなのだろう。

↑酒場のカウンター。いろんな情報を聞き出せるかも？

↓街の銭湯。こんなアソビがロマンシアの世界を広げてくれる

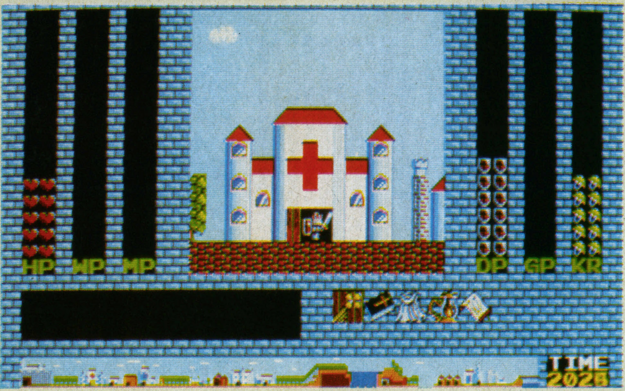
凶戦士養成ゲームもうたくさん

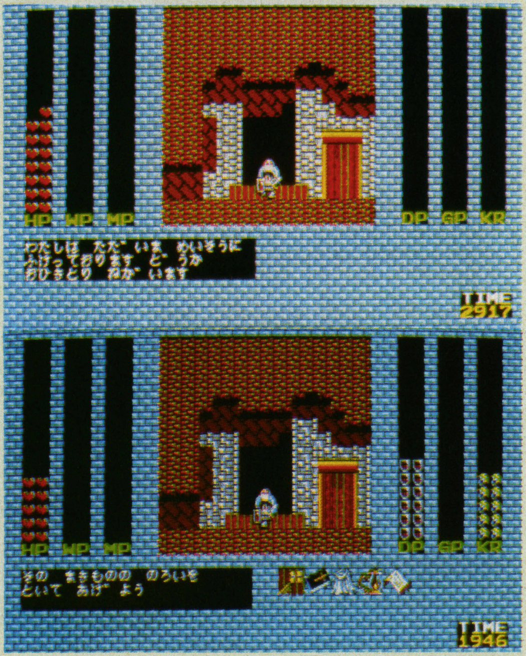
　小学校のころ、教室の黒板の上の額に「一日一善」とか「人におもいやりを」などと書かれていたのを覚えている人もいるはず。また帰りのホームルームのときにも、その日に行ったよいことをみんなの前で発表させられたり、人に親切にしようとか、相手の気持ちを考えようなどということをしつこくいわれ続けてきたように思う。
　こういった倫理観というのは、人間関係を円滑にするために必要なことで、時には見返りを期待していたりする。長々と書いてきたが、じつは、「ロマンシア」はそんな倫理観を感じさせるゲームなのだ。



↑「私に近寄ると病気がうつるぞ！」といばっている伝染病野郎

↓どでかい赤十字。そう、病院なのです



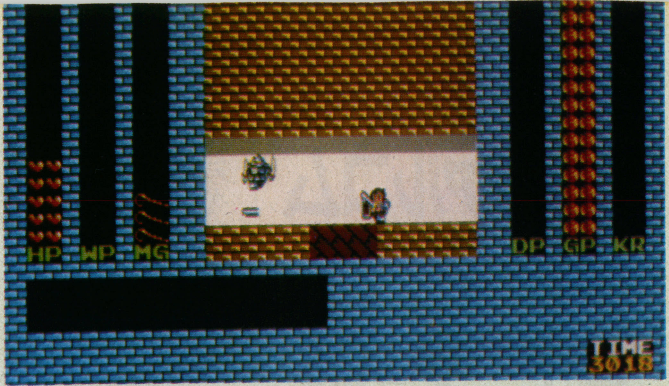


↑今までめい想にふけっていた人々も、ある条件を満たすと、ちゃーんと友好的になってくれる

　はるか遠い昔、北方の広大な森の中に、2人の兄弟王によって統治されている2つの王国があった。兄の国をロマンシア、弟の国をアゾルバといい、平和で静かな日々を送っていた。
　ところがある日、ロマンシア王国のプリンセス「セリナ」が、アゾルバ王国のほうへと連れ去られてしまった。
　王国からは、若き戦士たちによる「王女救出隊」がつくられ、アゾルバへと送られたが、彼らが戻ってくることはなかった。
　それからしばらくたったある日、ロマンシア王国に一人の若者ファン＝フレディが現れた。彼は、ある国の王子で、旅の途中で道に迷い、この国にやって来たのだった。
　彼はこの国を歩き回っているうちに、町には若者の姿がなく、いたるところで病人が苦しんでいるのを見た。彼はしだいに、この国で何が起こったのかを知りたくなっていくのだった。
　以上がおもなゲームのストーリーである。
　ゲームの大半は、アクションゲーム。画面は、中央に全体の4分の1くらいのフィールド画面があり、そのなかに主人公をはじめ街の住人や建物などが、横からみた感じでカラフルに表示されていて、自分の動きにあわせて左右にスクロールする。
　そして、その両脇に主人公のヒットポイント、所持金、カリスマなど、6つのパラメータのグラフが並んでいる。それぞれの値は、たとえば体力はハートマーク、マジックポイントはロッドといったぐあいに、それぞれの特徴にあったキャラクターで表される。
　そして、画面の下には、所持しているアイテムとアゾルバの街を横から見た見取図が表示され、その中に自分の位置がドットで示される。
　さて、画面はだいたいこんな感じだが、同時期に発売の「太陽の神殿」、「ザナドゥ・シナリオII」などとくらべると、ビジュアル的にはあまりパッとしない。
　主人公は、テンキーかジョイスティックで移動し、デザインはドラスレに似ているが、サイズが小

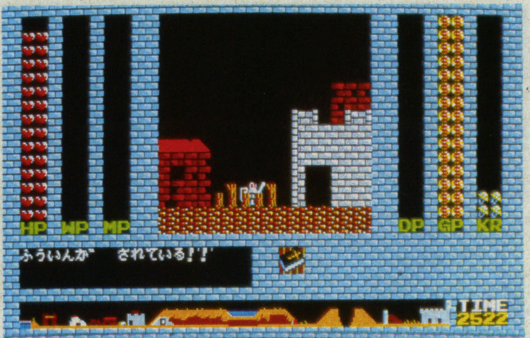
さくなっている。ドラスレでは、主人公が横を向いたまま移動していてコミカルだったが、今回はちゃんと正面をむくようになった。

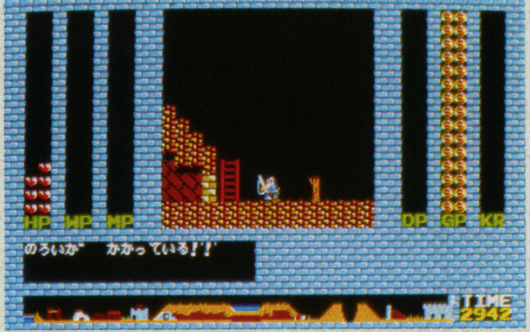
さて、プリンセスを捜しださなければならないのだが、どこに捕らわれているのかわからない。ところで、捕らわれのプリンセスを救いだすというと、並いる怪物をなぎ倒し、戦っては傷つき、戦っては傷つき、お金がたまるとより強力な武器を買い求めていく。そのうちに、街はずれの森の中に地下迷宮への入口を発見する、とまあこんなバトルシーン中心のゲームを想像するけれど、ロマンシアでの戦闘というのは、プリンセスを助け出すための手段の一つにしかすぎない。ゲーム全体がバトルシーンといった今までのゲームとは違うのだ。

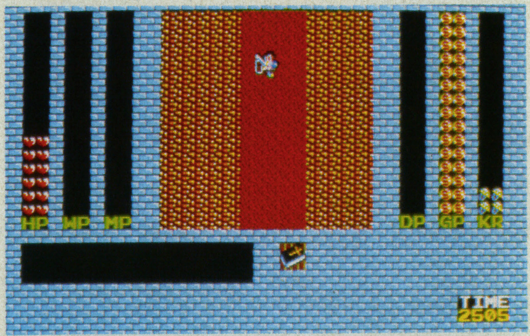


⬆城のろうかで出くわした二刀流のナイト。投げた剣は、かわされてしまった！

⬇街のところどころに、入りこめない場所がある。





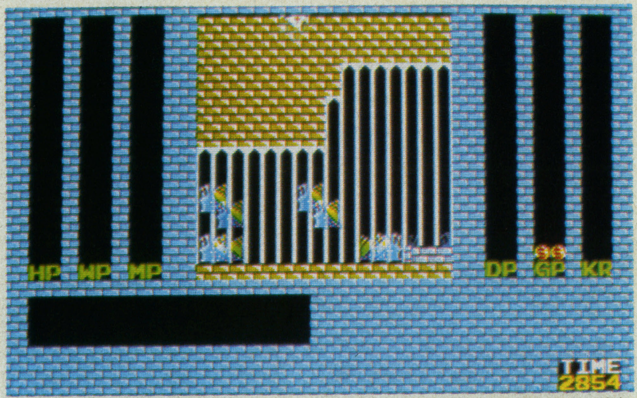


⬆火口の中に落ちてしまったティル。もちろん死亡。

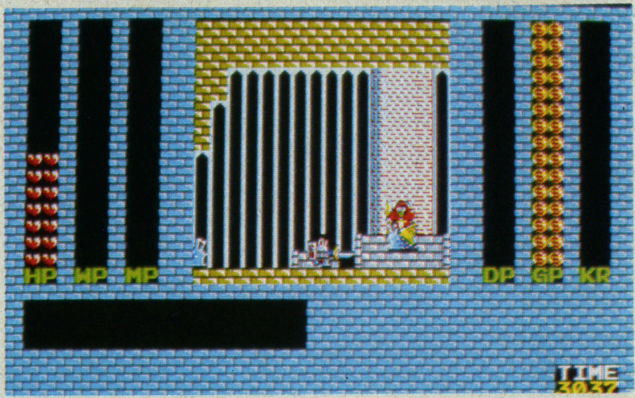
では、何をすればいいのか、また、手掛かりはどこにあるのか？ とうぜんの疑問だが、これらはひととおり街を歩いてみるとわかってくる。

まず、街に出ると病院や鍛冶屋など、さまざまな建物が並んでおり、いろいろな人々が生活している。

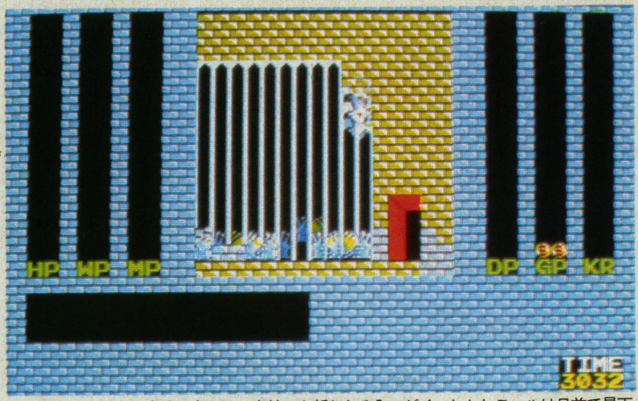
そこで、さっそく会話をかわしてみよう（人物の前に行って、テンキーの8を押すだけでいい）。すると、井戸の水が汚れて困っているなど、それぞれが問題をかかえていることに気付く。要するにロマンシアでは、怪物を倒しつづけて戦士としての自分を高めるのではなくて、困っている人々に手をさしのべて、真の勇者としての自分を高めることによって目的をはたすのである。



⬆せまり来るカタツムリの大群にあわや絶命。



⬆その姿を見せたアゾルバ国王。



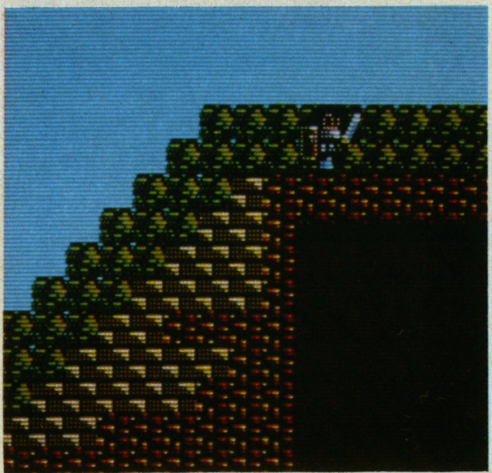
⬆城の奥には、意外にも新たなる入口が！ しかしティルは目前で昇天。

では、実際には、いったいどんなふうにしてゲームが展開していくのかを紹介していこう。

街の上には天上界 街の下には地獄界

まず「ロマンシア」の世界は、「ザナドゥ」の約5倍と広く、通常の街、悪がひしめく地底の世界、そして、善である天上の世界とに分かれている。

街では、困っている人のために、あれこれ走り回って助けてあげることに専念する。そうすれば、人々から冒険に必要な物をもらったり、


⬅こんな丘もアッという間に登ってしまう。ゲーム全体を通して、とにかくティルはよく歩く。

徹底研究スペシャル

日本ファルコム新作3本一挙公開

聞いたりできる。なかには、そうかんたんにいかないものもあるけどね。

　次に地底の世界。入口は街のどこかにある。この世界は迷路状になっていて、怪物が歩き回っている。いい忘れたけれど、ティルは剣で怪物と戦うことができる。しかし、さっきもいったとおり、怪物と戦うのはたくさんある目的のなかの一部を達成するのに必要なのであって、けっして剣の腕を磨くためではない。

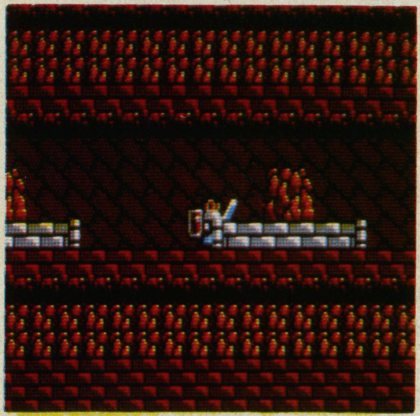
　戦闘では、怪物にやられると盾がダメージを受け、その耐久力はメーターで知ることができる。そして、盾がダメになってしまうと、今度はやられるごとにヒットポイントが一つずつ減り、ゼロになると死んでしまう。ただし、盾は街の鍛冶屋で修理してもらえば、お金を払った分だけ盾の耐久力メーターがアップする。

　また、地下に棲んでいる怪物すべてが悪者だとはかぎらない。よく注意しなければいけない。カリスマが減り始めたら要注意だ。

　次は天上界だ。雲が漂い、その雲の上にさまざまな神が座っている。この世界では、今までに行ったよい行いが神々に認められれば、冒険に必要なさまざまな物を授かったり、能力を身につけることができる。反面、神神に認められなければ、神々はめい想に入ってしまい相手にしてくれない。

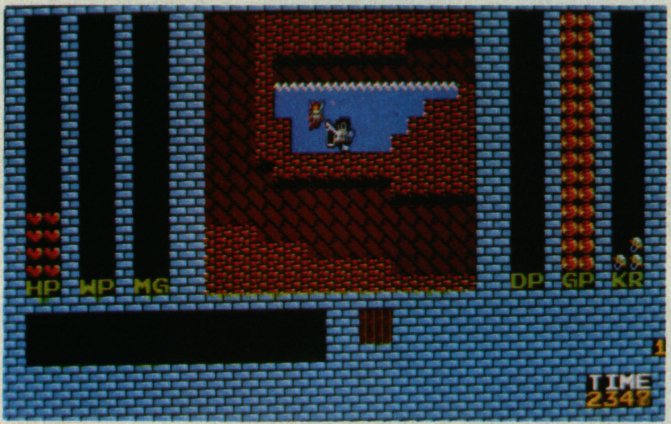
　さて、こんなことをくり返しているうちに、きっとプリンセスを捜し出すことができる。しかし、本当の冒険は、プリンセスを助け出したあとに始まるのである。

　「ロマンシア」の持つ特徴はまだまだあるが、やはり最大の特徴は、アクションゲームという形を保ちながら、よい行いをし、街の人人や神々の協力、助けを得て、秘められた謎を解きあかし、目的を達成していくというゲームシステムにあるといえるだろう。バトルシーン中心のRPGが氾濫するなか、ぜひプレイしてほしい作品である。



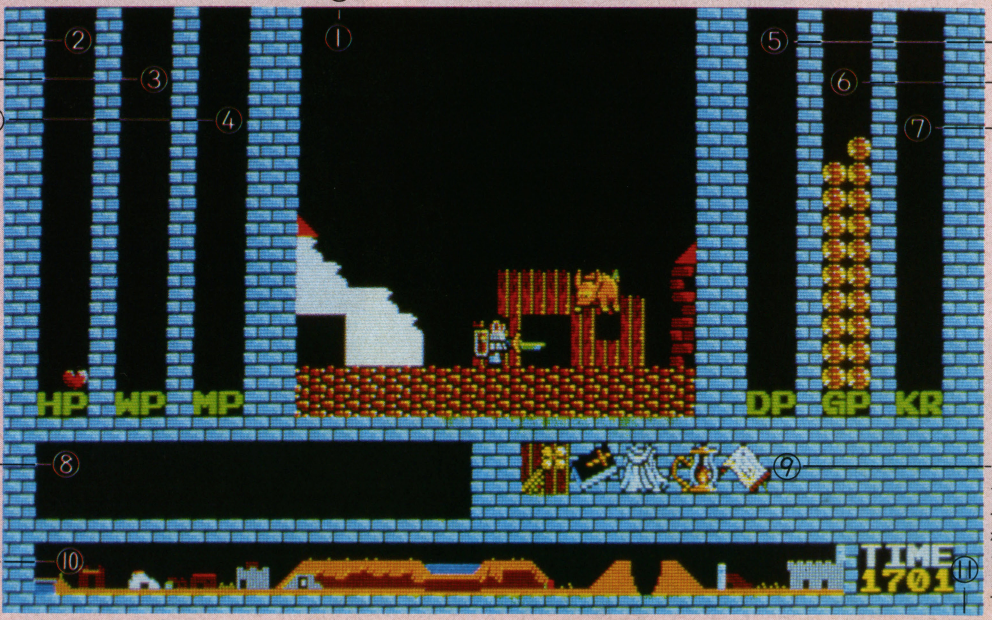
↓こつぜんと現れた謎の岩。この岩にはいったいどんな意味が!

↑地底の世界は、このように複雑な迷路状の地形。



↑地底の湖にいるフェアリー。もちろん重要なカギをにぎっている。

画面の説明



① プレイフィールド。主人公の動きに合わせて左右にスクロール。

② ヒットポイント。ハートマークで示される。

③ 武器の数。投げることのできる剣の数が表示される。

④ マジックポイント。ロッドの数で示される。最初は魔法は使えない。

⑤ ダメージポイント。盾の数で示される。

⑥ ゴールドポイント。所持金。

⑦ カリスマ。指輪で示される。多いほどカリスマがある。

⑧ メッセージの表示ウインドー。

⑨ アイテム表示ウインドー。手持ちのアイテムが表示される。使用するときはカーソルを持っていってリターンキー。

⑩ 街の全体図が表示される。

⑪ 残りタイムが表示される。0になるとゲームオーバー。

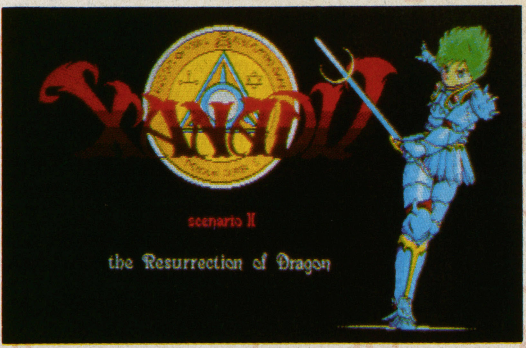
ザナドゥ・シナリオII

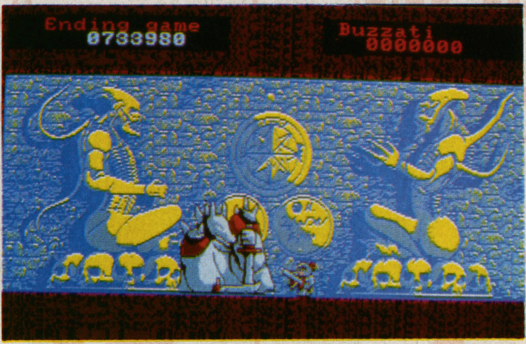
PC-88/mkII専用　5′2D（2枚組）　5800円
PC-88SR、FR、MR、TR専用　5′2D（2枚組）5800円
PC-98F/VF用　5′2DD　5800円
PC-98M/VM用　5′2HD　5800円
PC-98U2用　3.5′2DD　5800円
FM-7用　5′2D（2枚組）　5800円
FM-77/AV用　3.5′2D（2枚組）　5800円

by　鎌田良久

IIたって、ただのIIじゃない。通にうけるIIなんだ！

「ザナドゥ」といえば泣く子もだまる、といわれる(？)ほどの大ヒット作だ。その「ザナドゥ」にシナリオIIが出たと聞けば、BEEPERとしてはだまっていられない。さっそく徹底研究するっきゃない!!





その後の物語

KING・DRAGONを倒したオレは、とうとう地下世界から脱出することができた。新鮮な地上の空気を胸いっぱいに吸いこむ。太陽がいっぱいの世界。オレは、喜び勇んで王様の待つ城へ向かった。

「王様、ついにKING・DRAGONを倒しました」

オレは、王様の前の己のりりしい姿に酔いしれていた。

しかし、

「勇者よ、汝が倒したのは、真に悪の化身KING・DRAGONであったのか？　すまぬが、もう一度行って、あれが本当に死んだかどうか確かめてきてくれ」

という、王様の冷たいお言葉。

ゲゲェ！　またあの地下世界に旅立たねばならないのか。

⬆ゲゲゲ！　スベリ台にはまってしまった。現在ドツボの状態にいるのだ。あきらめて、ただただ着地するのをまつしかない。

地形・マップ

前作「ザナドゥ」の続編としてできあがった、この「シナリオII」は、その世界が前に比べて大幅に変更されている。じつは、全部で11面あるエリアが、前作のようにひとつひとつつながっているわけではないのだ。1面の洞窟を通れば、必ず2面に行けるとは限らないし、洞窟が各面に1つとも限らないので、ヘタをすると強敵ばかりの面に出てしまうこともあるわけだ。

さらに、地形そのものがトラップになっている地点がある。まずはスベリ台。こいつは、つまり地面が坂になっているわけ。これに乗ったら、後はすべり落ちて着地するまでは、いっさい身動きがとれない仕組みになっているのだ。当然一方通行だから、元いた地点に戻るには、またまたひと苦労もふた苦労もしなくてはならない。

⬆こっから落ちたら逆さツララにヤラレルのは目に見えてるでしょ。ガンバッテ逆さツララの向こうがわへジャンプしてね。

⬆ウッ！　どうやったらこんな最悪の状態になれるだろうね。撮影用とはいえ、ここまでやってこそ本望(何を言ってるんだ？)

続いてのトラップは、逆さツララ。前作では天井からさがっていたツララが、地面からはえているんだよ、これが。こいつの上に乗っかるとダメージを受けて、ヒットポイントが減ってしまうんだ。これが随所にちりばめられているからたまったもんじゃない。プレイ中の緊張感もおのずとわいてくるというものだ。

しかも、この逆さツララだけでできている所もあって、そこを通らなければ絶対先に進めないようになっていたりする。このへんは、地形としてのトラップというより、製作者のトラップといったほうがいいかもしれない。

ただし、NEWアイテムを使う

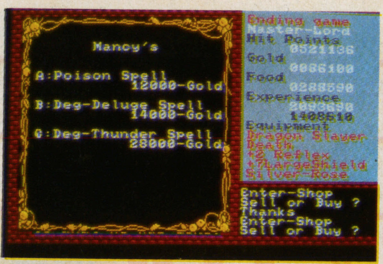
⬆山を越えた右側に逆さツララが待ちうけている。ザナドゥの冒険世界はやっぱり体力がいるのだよ。ファイトオ！

⬆逆さツララ地帯。こんなところはひたすら耐えに耐えてガンガン先へ進むしかないでしょう。人間やっぱり辛抱なんだなぁ。

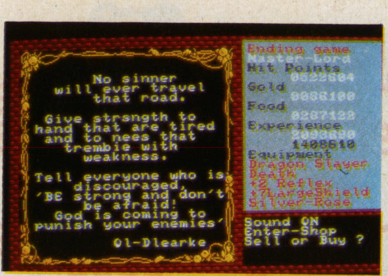
徹底研究スペシャル
日本ファルコム新作3本一挙公開

ことによって、地形などものともせずにガンガン先へ進めることもある。前作に加えられた2、3のトラップで、こんなに新しい展開が開けるなんて、やっぱり元の設定がしっかりしていたからなんだろうね。

まったく、じつによくRPGファンの心を知っていますな。



⬆魔法の巻物屋さんに入ってみると、このお店では3つの巻物しかおいてありませんでした。店によって値段はちがうんだよ。



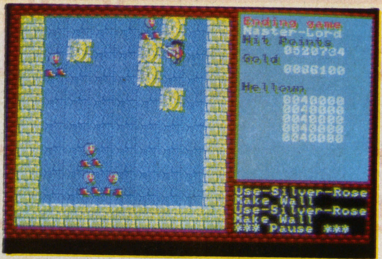
⬆"おそれるな、強くなれ。神は来たりて、なんじの敵を罰する"というありがたいお言葉でごぜぇますだ。フムフム。

お店・アイテム

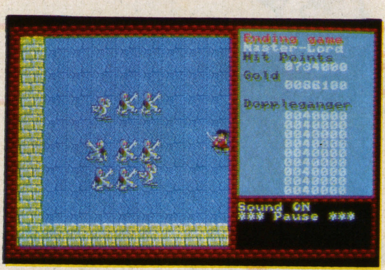
「シナリオII」では、お店が重要な役割をはたしている。今回は、前作よりいっそうRPG色が強くなっていて、お店によっても売っている品物や、それぞれの値段が違っていたりする。値段の安い店で買って、高い店で売るなんてことをすれば、金儲(もう)けができるかもしれない。

しかし、お店の重要な点は他にある。店の看板(かんばん)には"SHOP"としか書いてないから、ひとつひとつの店をまわらないと何を売っているかわからないんだけど、店に入ると、ゲームを進めるうえでの欠かせない情報をくれるところがあるのだ。また、アイテムを売ってくれる店もあるから、みつければGOODだね。

アイテムについては前作とほとんど同じだけど、新たに「シナリオII」で加えられたものがある。ハシゴ、石を造(つく)るアイテム、硫酸(りゅうさん)などがそれ。うまく使いこなせば、トラップにはまったり、強敵に出会ったときなど、かなり役に立ってくれるはずだから、自分でいろいろと使い方を考えてみてほしい。



⬆石を置くアイテムを戦闘中に使ってみた。こうやって自分の陣地を作ってから戦うこともできるんだ。便利なすぐれものなのです。



⬆はぁ～踊り踊るならちょいと東京音頭ヨイヨイ。というわけで、この人たちは踊る○○で私は見る○○になっちょります。

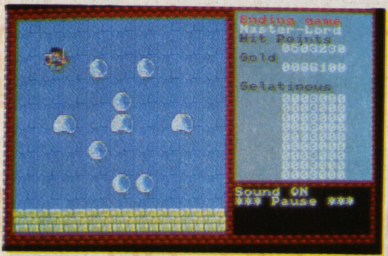
戦闘

地下世界を普通に歩いていて、敵に接触すると、あいかわらず戦闘シーンになるわけだ。

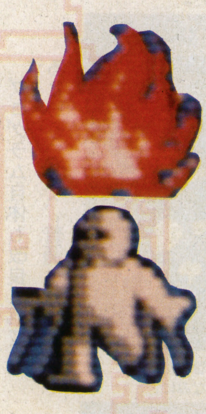
前作の戦闘シーンのとき四隅がわりと安全地帯になっていたんだけど、今回はそうはいきませんよ。敵は画面内をくまなく歩き回ってくれちゃうので、当然のごとく気を抜くなんてことはいっさい許されないのだ。

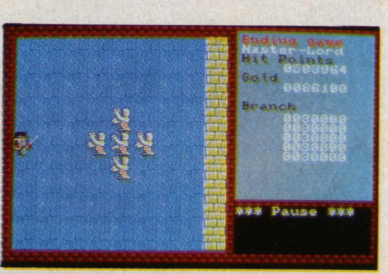
戦闘中、有用なアイテムは、前作同様にデーモンズリングやアワーグラス等だけど「シナリオII」ならではというのがある。

アイテムのところでもふれたけど、石を造るアイテムがそれ。こいつは戦闘中でも使えるから、自分の周りに石で陣地(じんち)を造って、魔法をかけまくりっ、なんてことも自由自在にできるのだ。



⬆動きがミョーに気持ちいいクラゲのようなやつだっているのさ。画面中隅々まで敵キャラは動きまわるので戦闘中の安全地帯はないぜ。



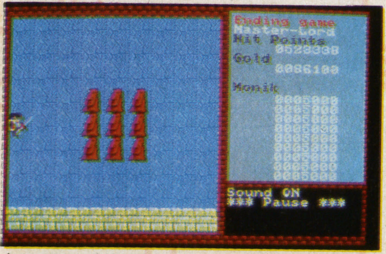


⬆戦闘シーンはあい変わらずだけど、アルゴリズムは一新されているのだ。実際にプレイするのが楽しみだね。

ところで、前作ではやっつけると"カルマ"が増えちゃうヤツがいたけど、「シナリオII」でも当然出てくる。

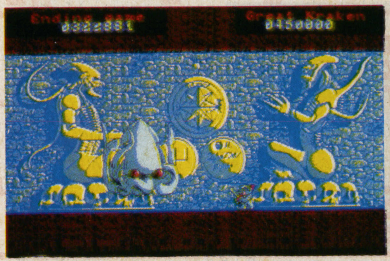
じつはこれが問題で、こういうキャラクターをトラップとして使っているのですな。このへんが、さすが日本ファルコム、とうならせられちゃうんだけど、カルマが上がるキャラクターを倒さないと、絶対に先に進めないところがある、なんていう話もあるんだよね。

デカキャラを除くと、敵キャラの数は全部で88種類あるんだけど、前の「ザナドゥ」みたいな「モンスターズマニュアル」はついてこないらしいから、敵キャラについては、ひとつひとつ戦ってみなけ

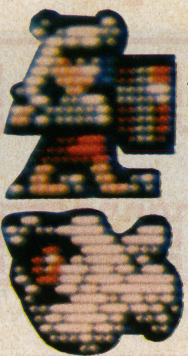


⬆モンクという名でも、いっさい文句はいいません、あしからず。敵キャラは全部で99種類もあるというシナリオIIなのだ。

⬆消えては現れをくり返す神出鬼没のモンスター。前作同様に登場して今回も我々を悩ませてくれることでしょう。楽しみだなぁ。

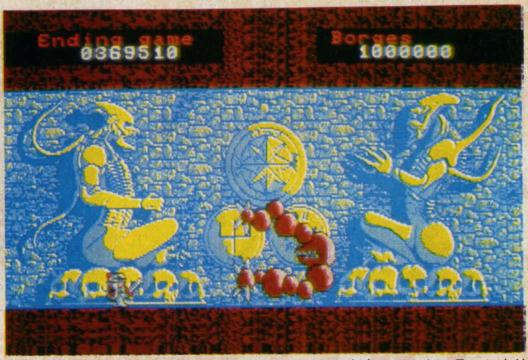


⬆グレートクラーケンといえば大ダコかと思ってたけど……。べつに大イカだから悪いわけじゃないんだけど……。



ればわからないようになっている。

各面にいる敵キャラは、面が進むにつれて強くなるというようにはなっていないから（そういう世界ってちょっと不自然でしょ。まぁ前作の「ザナドゥ」がそうだったんだけど）、敵のことをよく調べてから戦うべきだね。強さとか魔法を使うかとかをネ。



⬆長い２本の触手を動かすボルボスという名のデカキャラ。シナリオIIではデカキャラの種類もいっぱいあってあきさせません。

デカキャラ

デカキャラは全部で11種類いるんだけど、当然のごとくこいつらほとんどを退治しないと、ゲームは終わらせられないようになっている。

どうして、ほとんどといったかといえば、前作ではデカキャラは各面で１匹ずつ（KING・DRAGONがいたあの館だけは別だけど）だったけれど、今回は面によっては、ダミーかと思われるような小さな館にデカキャラだけがいるとか、いつものようにデカイ館の奥深くにひそんでいるとか、さまざまなわけだ。

しかも、デカキャラを倒すと何が手に入るかというようなことは、いっさい秘密なのだ。これはやらずにいられない、というプレイヤーの心をしっかりお見通しなのですな、製作者の方々は。

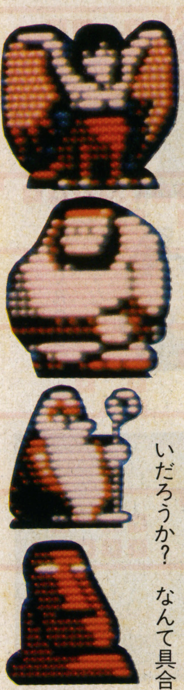
前作同様、デカキャラを倒すのも、普通のキャラを倒すのと同じ要領。接触がすなわち戦いなわけだ。敵によっては魔法がいっさいきかないヤツもいるし、同じキャラクターでも、面によっては強さが違っているから十分注意しなくちゃいけないよ。

⬆バッタはピョンピョン飛びはねて襲いかかってくるのだ。デカキャラを塔の中で捜すのもザナドゥではだいじなことなのだ。

話によると、11面でのデカキャラにはいっさい魔法がかからないらしい。これは未確認情報だけどね。つまりは、自分が戦闘能力を最大限にまで高めなければ、最強の敵がいる面では話にならないというわけだ。まぁ、これはどのゲームでも同じか。

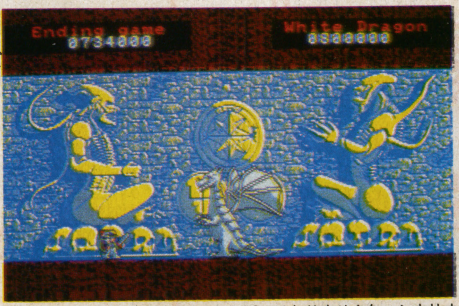
基本的には「ザナドゥ」のときと同様に、すべてのデカキャラを捜して動き回っていれば、最後の謎にたどりつけるようにできているんじゃないかと思うけど。

今わかっているのは敵キャラ88種、デカキャラ11種、あわせて99種類の敵キャラクターなんだけど、この〝99〟っていう数字は、なんとも思わせぶりなところがあるよね。もしかすると100種類目があるんじゃないだろうか？　なんて具合に勘ぐっちゃう人もいるんじゃないかな？　もしかして……。



⬇二刀流は宮本武蔵の流れをくむといわれるデカキャラだ。彼は〝五輪の書〟を読んだとか、読まないとか言われている。ウソだよ。

⬇顔がデカイ奴っているでしょ、どこでも。シナリオIIの世界だってやっぱりいるんだよね、そういうのが。ドツヨイよ、ちなみに。



⬆やっぱりドラゴンが出ないとお話にはなりませんな。シナリオIIでも竜なんかはデマクリなんだよな、これが。

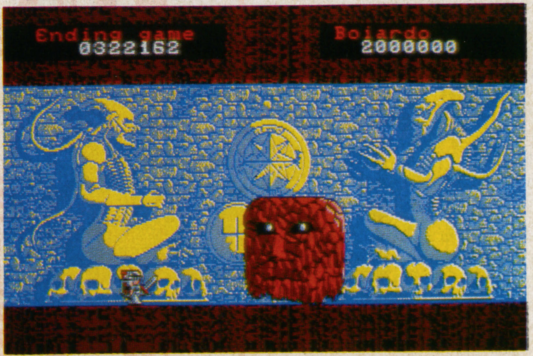
最後に

さすがにファンからの山のような手紙を分析、検討しただけあって、そのできあがりはすばらしいものになっていますな「シナリオII」は。

プログラム自体も改良されているということで、普通は「○○II」なんていうと、前の作品をただまねて、その人気におんぶにダッコという形になりがちだけど、この「シナリオII」は、そんなことないみたい。

音楽も各面ごとに変わったりするみたいだから前作に勝るできになるだろうな。

「ザナドゥ」を終わってない人も、「ザナドゥ」さえ持っていれば遊べるようになっているから、「ザナドゥ」ファンは、いっそうのめりこむことになるかもしれませんな。



⬆前作のKING・DRAGONじゃありません。ただ単にデカキャラのなかの１つであるRED・DRAGONでした。

徹底研究スペシャル

特別プレゼント

今回は、徹底研究スペシャルということで、このコーナーだけの特別プレゼントを用意した。応募要項をよく読んでドシドシ応募してくれぃ。もちろん、いつもの読者プレゼントもあるから、そちらもよろしくネ！

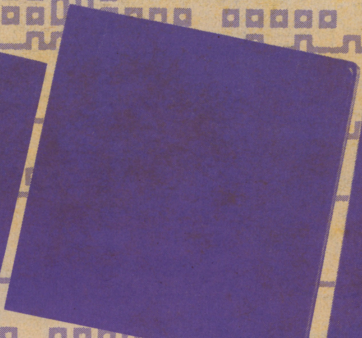
応募要項

●プレゼントの応募は140ページのとじこみハガキ「愛読者カード」を使ってください。
●ハガキのオモテの記入欄に希望プレゼントのアルファベットⒶ~Ⓛ（Iは欠番）をはっきり記入してください。
●アンケート記入欄には、すべて記入してください。
●締切　昭和61年11月8日必着
●発表　BEEP 1月号（12月8日発売）誌上

Ⓐ レポート用紙　10名
Ⓑ ディスケットホルダー　10名
Ⓒ ノート　10名
Ⓓ 下じきA　10名
Ⓔ 下じきB　10名
Ⓕ ポスターA　10名
Ⓖ ポスターB　10名
Ⓗ ステッカー　10名
Ⓙ バッジ　5名
Ⓚ Tシャツ(赤、黒)　各3名
Ⓛ エプロン(赤、黒)　各3名

Ⓒ

Ⓑ



Ⓐ

Ⓓ

Ⓕ

Ⓔ

Ⓗ

Ⓖ

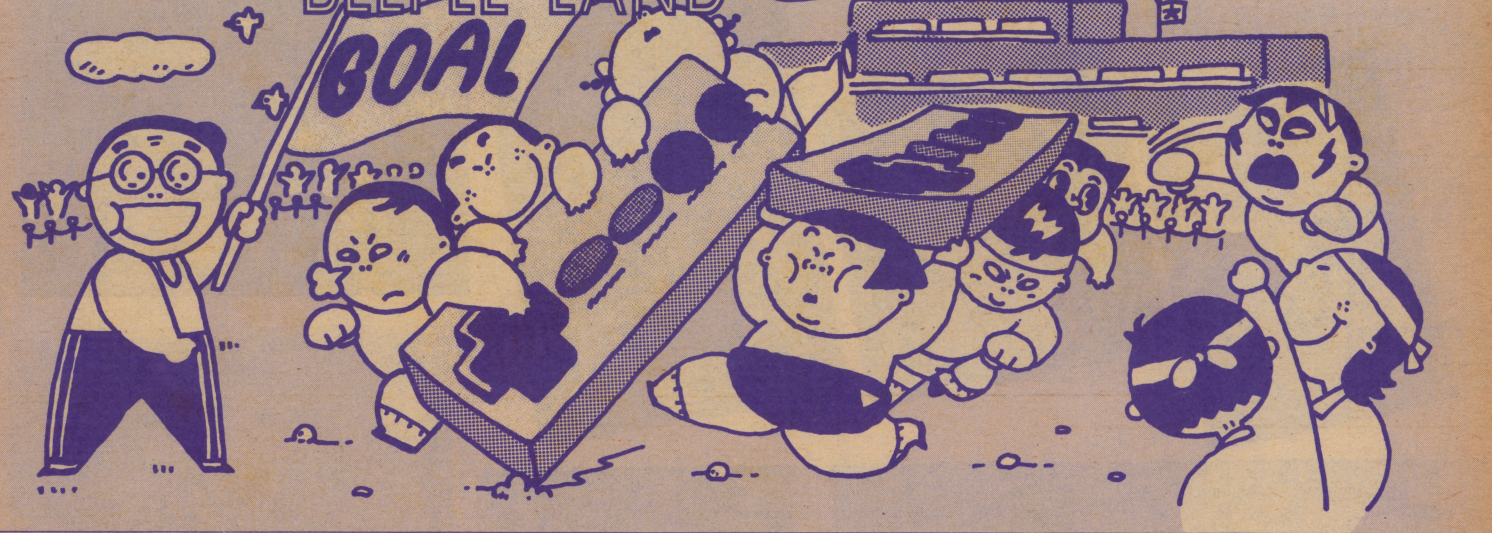
Ⓛ

Ⓚ

Ⓙ

ゲームの秋だ！
おたよりちょーだい(!?)

びーぷるランド
BEEPLE LAND



ピックアップ

（9月号愛読者カードより）

へっへっへ、今月のSEGA全総力大特集はどーだったかな。ぜひとも感想を送ってね。SHOTAN LTDはセガファンの味方です!!（といっても、ファミコンに敵対するわけじゃないので、そのつもりで）

★ピックアップやめろ!!
（北海道・柿崎信行）

Ⓢ「ビリッ！ ビリッ!!」

編あーあ、ドット単位になっちゃった。

Ⓢふっふっふっ、私に逆らうとこーなるのだよ。

編プレゼントの抽選前なのに……。ということで、連射ソフトはあきらめてね。

Ⓢどーせ当たんねーよ。

編コラコラ。

★Kさん、早くスーパーハイテク（ついでにウルトラスペシャル）編集者になって、BEEPをより楽しくしてください。
（石川県・唐木一賢）

Ⓢやっぱり、それを言うなら「ウルトラスーパービッグマキシムグレートストロング編集者」じゃないの。

編そればっか。

★Oh！FMよりおもしろい。
（北海道・金内隆志）

Ⓢ何をおっしゃるウサギさん。Oh！FMには、浩子さんがいるじゃあーりませんか。あー、BEEPにもげーのーじんライターがこないかなー。

▲岐阜県・えくすかりばあ君

★ゲームセンターにおける女のひっかけ方などやったらウケルんでは？
（兵庫県・中西康之）

Ⓢ市ヶ谷のファンファクトリーでできたら採用しよう。

★アテナをファミコンで出してくれ!!
（埼玉県・岩崎裕光）

Ⓢ正月予定で出るみたい。よかったね。

★ゲーム小僧ポスターは、いったいいつになったら付くのだろうか。
（新潟県・永井彰）

Ⓢマリちゃん、むずかしくってわかんなーい！

編ギャグのバリエーションのとぼしいやつ……。

★ファミコンソフトのメーカーも質を重視してほしい。それと、平安京エイリアンを発売してほしい。
（東京都・小林紀博）

Ⓢおー？ おもいっきりノスタルジーを感じるぜい！

編SNKも参入したことだし、オズマウォーズを作ってほしいね。

Ⓢ僕はやっぱり、ジーピー、ボムビー、キューティQの御三家だね！

★この前自転車をこいでたら、持っていた袋の中の本が前輪にひっかかって、そのまぐるりと一回転してころび、となりにいた小学生に「大丈夫ですか」といわれて、痛いのをこらえて笑いながら「大丈夫だよ」と言った。
（北海道・瀬能元希）

Ⓢその袋の中の本って、もしかしてBEEP？

★スーパーカセットビジョンの特集がないので、特集してほしい。
（宮城県・佐藤正明）

ⓈSCVにタイムゾーンが出たら考えてみよー。

★がんばれゴエモンのマップを全部のせてくれ。
（東京都・滝口正史）

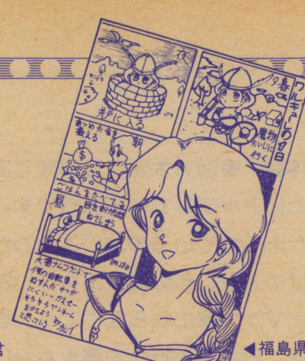
Ⓢうぎゃー、オレを殺す気かあ!!

編うぎゃー、オレを殺す気かあ!!

▼青森県・しゅりけんのおやす君

◀大阪府・上島健之君

◀静岡県・田中伸典君



◀福島県・カムイ君

サークル紹介

★V&Fは、ビデオゲームとファミコンを中心に活動しているクラブです。月1回会誌を作る予定あり。ゲームに自信のある人は、住所、氏名、年齢を明記し、60円切手を同封して左記まで（10名で締め切りますので、お早めに）。〒321-01 栃木県宇都宮市川田町783 八木沢良二(12)

★北アミクラブ会員募集中！ ゲームでもマイコンでもアニメ・映画でも、ちょっとした情報交換ができる人なら誰でもOK（会費なんてとりません!!）。入会したい人は、60円切手を入れた封筒に自己紹介とちょっとした情報を書いてください。また、会誌**みるきいうえい**VOL.3が欲しい人は、本代150円＋送料240円を書留か小為替で送って下さい。どちらも左記へ。

▼みるきいうえい3号

〒003 札幌市白石区菊水2条1丁目4-13 岡田健志(17) 北アミ係

★X1スピリットでは、月に1回（予定）の会誌発行、ソフトの情報交換など、ゲームジャンルにこだわらず何でもやっています。現在の会員数は10名。X1を持っているゲーム狂の人、ぜひ入会してください（一応テープオンリー）。60円切手同封のうえ左記まで。〒595 大阪府泉北郡忠岡町高月北2丁目8-9 白石久雄(16)

★Computer Club ABLEでは現在会員を募集しています。機種はとくに問いませんが、皆で楽しく活動するのが好きな貴方を待っています。会報（12P）を月1回発行しています。入会金はナシ、会費は3ヵ月500円です。入会案内希望の方は60円切手を、会報の見本を希望する方は180円分の切手をお送りください。なお、ソフト交換は行っておりません。

▲ABLE会報

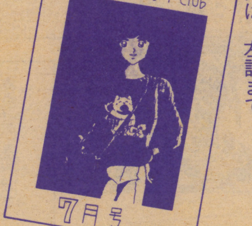
〒171 東京都豊島区長崎3-1-16 加瀬敏幸(17) BEEP係まで。

★Gamingだよー。活動内容はねー、アーケードゲームだけで、会報中心だよー。会報はカセットテープ＋会誌でやるんだよ。楽しくゲームをいっしょにやれる仲間集めがねらいなんだよ。楽しくゲームをやれる人ならば、性別年齢は関係なーし。詳しいことは60円切手を同封して左記。〒561 大阪府豊中市庄内東町6-14-7 山添雅己(14)

★倶楽部 for SEGAは、マークIIIのサークルです。活動内容は、おもに会誌（せが・はいてく・ぶっく）の発行。それと、会誌で紹介できなかった情報のテレフォンサービスもやる予定です。できてから2ヵ月くらいですが、こちらで地味に活動しています。入会希望者は、会費300円分の小為替と60円切手を同封して左記まで。〒640 和歌山県和歌山市善明寺177-6 岡田徳男(14)

★X1アナライズ チャレンジャー会員募集中。X1ユーザーなら誰でも（ナイコンも可）。ソフト交換、2ヵ月に1度くらいの会誌発行のほか、COBOL、FORTRANなどもやっています。会費はタダ！ 入りたい方は60円切手同封の上、左記へ。〒280 千葉県千葉市大巌寺町1-4-6 斎藤智広(17)

★Y&Y SOFT Clubは、現在18名で情報交換、自作ソフトの発表、BASICやマシン語の勉強などの活動をしています。入会金200円、月会費300円（通信費、会報経費に使用）。X1シリーズユーザーで入会したい方は、左記まで。



▲Y&Yの会報だよ～

〒639-11 奈良県大和郡山市小泉町1793-22 岡本幸雄(39)

★ゲームブックファンクラブは、ゲームブックを楽しむためのクラブです。1ヵ月3回会報発行予定。ゲームブックを作りたい人もOK!! 入会したい方は、60円切手同封のうえ、このクラブでやってほしいことなども書いて左記へ。〒633-02 奈良県宇陀郡榛原町新町 辻谷高宏(16)

★新しくできたSGCです。セガオンリーで、活動予定は今のところ会報だけですが、会員が多くなったら、ゲーム情報の交換、プログラムコンテストなど、いろいろやるつもりです。入会希望者は、60円切手を同封し、「SGC入会希望」と書いて左記まで。〒981-31 宮城県泉市向陽台5-28-26 四戸徹也(13)

★FMX倶楽部新規会員募集。現在約30名で、FM、X1、MSXを対象に活動しています。月1回の会誌（内容豊富）発行、ソフト交換などしています。会費は月200円、半年一括払いなら1100円。年齢不問ですので、60円切手同封か往復ハガキで左記まで。〒674 神戸市西区福吉台2丁目8-15 安本恵吾(16)

★Z-SPMでは、アーケードゲームを対象に、不定期刊Z-SPMの発行、毎月15日にZ-SPM新聞の発行（60円切手を送ってくれればお送りします）をしています。入会希望者は60円切手を同封し、住所、氏名を書いて左記まで。〒514 三重県津市大谷町1351-5 伊藤雄二(16)

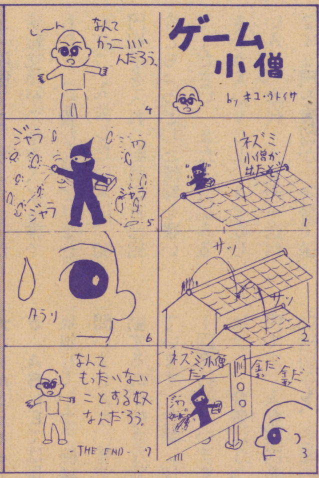
キミのサークルを紹介しよう!

①サークル名②活動内容③入会の条件④あて先⑤代表者氏名・年齢⑥電話番号（掲載はしませんが編集室との連絡のため）を200字以内にまとめてください。その他、会誌等の資料があれば、なるべく同封してください。担当者が電話で内容を確認し、誌面で紹介します。送り先は「BEEP編集室サークル紹介係」です。

第9回 ゲーム小僧 アイデアコンテスト

〔全体評〕今回も大変な応募数で選ぶのにとても苦労しました。水準も回を重ねるごとにアップしているようです。小生の指導がいいのか、BEEPER諸君の才能があふれているのか、よくわかりませんが、この中にプロとしても十分やっていける人がいるのは、まちがいありません（もちろん今すぐではありませんよ）。たとえマンガ家にならなくても、君たちのようにユーモアに富んだ日本人が多くなれば、日本も先行き安泰まちがいなしですね。　（二階堂正宏）

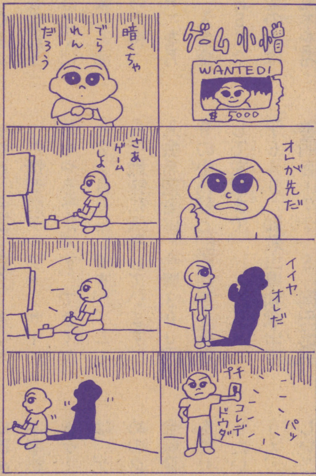
▶群馬県・しないあある君
最後のコマのゲーム小僧の泣いてる顔がなんともおかしい。すばらしい作品ですよ。



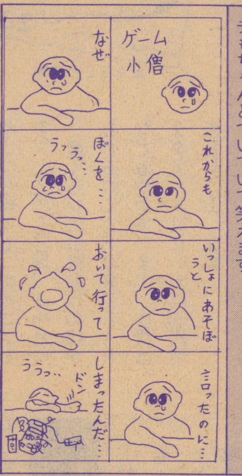
▶福岡県・キユ・ウトイサ君
絵にはまだ難点があるが、発想がおもしろい。ゲーム小僧の性格が、よく表現されているね。

▶青森県・パピプペポ君
北斗の拳のファンのようですね。絵は迫力があるし、ゲームの秘孔をついたなんてアイデアはすばらしい。

◀宮崎県・瀧村秀典君
絵がこっていて、なかなかうまいね。思わずドキッとさせられるようなアイデアです。感心しました。

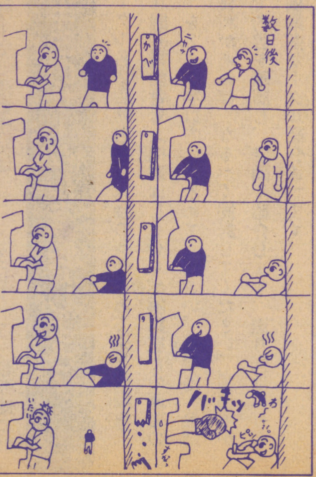


◀北海道・かったん君
考えましたね。最後のコマで影が怒っているほうが、もっといいね。なぐるとか首をしめるとかすれば、迫力も出る。



◀北海道・岸本慎君
単純な絵だが、表情がよく描けています。見やすいし、オチもちゃんとついていて笑えます。

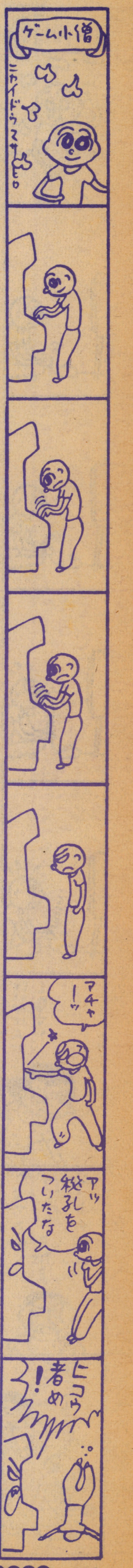
▶鹿児島県・山本真也君
電気代の節約という考え方はいい。生活感があふれている。真也君は長時間ファミコンやってるんだね。



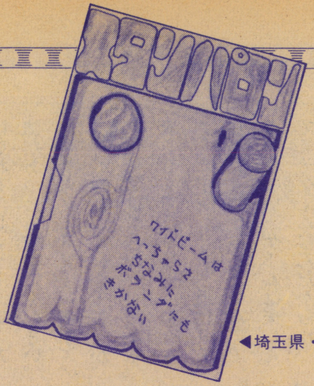
▶長野県・清水憲一君
左から見るんでしょうが、むしろ右から見たほうがおもしろいね。

ゲーム小僧アイデア募集

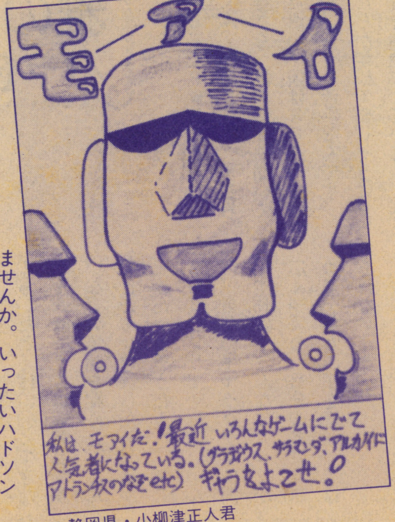
キミも「ゲーム小僧」の作者になってみないか？　作品は必ずハガキをたてに使い、1枚に1作品だけ描いてくれ（鉛筆はダメ）。採用された人には、BEEP特製Tシャツ等をプレゼントしちゃうよ！　「BEEP編集室ゲーム小僧係」まで、今すぐ送ろう。



伝言板コーナー



◀埼玉県・はんたずいぞおん君



▲静岡県・小柳津正人君

▼先月の〝名人〟に引き続き、今度はマンガ家としてデビューすることになったクワトロ常光です。ただし、とてつもなくハ・ズ・い本なので、誌名は言えません（見つけた方はご一報くださいね）。

それでは今月も、プルプルプルーと紹介していきます。

●今回私がハガキを出したのは他でもなく、今度ハドソンさんから発売されたファミコンソフト〝高橋名人の冒険島〟のことなのです。聞くところによると、これは〝ワンダーボーイ〟のキャラクターだけを変えたものというではありませんか。いったいハドソンは何を考えているのか。私は、セガファンの1人としてほうっておくわけにはいかん！と思い、ハガキを出した次第でございます。

（北海道・脇山正和）

▼あれは、開発元から権利を買っているので、別に〝盗作〟ではないんだけどね……。

ちなみにハドソンさんは、これから〝高橋の伝説〟、〝スーパー高橋ブラザース〟などの新作を予定しているそうです。（こらっ大ウソこくんじゃねー!!——影の声）

●ヘロー!! 常光さん。毎度おなじみのレリクスだぜぇっ。

ところでクワトロさん、なぜあなたはナムコのファンなの？ ナムコのどこがいいんですか〜まったく。ハッしまった。全国のナムコファンを敵に回してしまった!! どぉせオイラはT&Eのファンさっ（内藤さんお元気ですか）。

話は変わりますが、最近オイラのマネをして〝弟子にしてください!!〟やる人がいるけど、人のマネするんじゃねえよ!! やい茉莉草萩。お前のことだよ!! なんちゅう名前だ。それにお前は地砂さんにまでケンカを売っておいて……ねえ地砂さん。それにタイニャン様は、新作のことで頭がいっぱいなんだ!! 君を相手にしているヒマなんか、これっぽっちもないんだよ!!

P.S. さあみんなでビタミンDを盛り上げよう。㊦様一生ついていきます。

（山形県・シホウ＝レリクス）

▼コラコラ、君はカプコンのファンだったんじゃないの？

ところで、9月号で「バカヤロー」と言っていた茉莉草萩君は「年上には敬語を使いなさい！」と言っとったよ。

ちなみに彼の性格は、〝自分は神のごとく君臨していると思っている〟そうだ。ウ〜ン、よくわからん。

▼サンダーバードコーナー

9月21日付けで解禁となったメトロイドの全情報。今月は、このメトロイドとワルキューレの特集だ。よくぞ集まってくれたわが精鋭たちよ！

〔メトロイドチーム〕

●〒583 大阪府羽曳野市古市6-3-4 石原隆行

●〒920 石川県小立野3-23-27 近藤茂

●〒462 愛知県名古屋市北区矢田町1の1 永井周作

〔ワルキューレチーム〕

●〒030 青森県青森市合浦1丁目12-5 福井輝和

●〒639-11 奈良県大和郡山市茶町12-3 松岡功

●〒532 大阪府大阪市淀川区三国本町3-3-9 山本和幸（ファミコンのRPG、AVGなら、どれでも可）

▼今月紹介できなかったバベルの塔は、来月まとめて紹介します。楽しみ（？）に待っていてください。

〔MSXチーム〕

●オホーツクに消ゆ、ミステリーハウスII、ザースで悩んでいる方、サポートします。

〒981-04 宮城県桃生郡鳴瀬町野蒜字北赤崎27 奥山秀秋

●ウイングマン、トリトーン、ライーザ、その他多数のゲーム、さらにビデオゲームのリターン・オブ・イシターもサポートします。

〒567 大阪府茨木市鮎川4丁目21-19 松下幸一

▼文通したいよ〜ん

●パズルが好きな人やキーホルダー集めが好きな人、ぼくと文通しよう。

〒247 神奈川県鎌倉市山崎2277国鉄山崎AP3-405 田中正憲(12)

●現在進行形「YATATA」ファンのみなさんっ。文通しませう。気長に返事待ってくれる方よろしくお願いします。

〒998 山形県酒田市東大町1-6-27 今野希恵(15)

●X1ユーザー（テープ）の方で、いろいろと教えてくれる方やソフトの話をしてくれる方、その他なんでもかまいません。文通しましょう。

〒404 山梨県塩山市上於曽2046 新藤裕介(16)

▼そういえば、文通以外にもイラストの交換なんてのもいいかもね。

ところで新潟の佐藤貴幸君、キミを僕の一番弟子に任命しよう。せいぜいMSXのゲームにはげんでくれたまえ。じつは私もMSXのユーザーだったりなんかするんじゃや。

そして元テレホビー族の常連ナマコ改め海鼠君、暑中見舞のハガキどうもありがとう。

さて、恒例の私・事・であります。じつは僕が製作している映画〝スーパーゼビウス〟が、もしかするとオリジナルビデオソフトとして発売されるかもしれないのです。現在企画段階なのでメーカー等は発表できませんが、正式発表されしだい、順次このコーナーで紹介していく予定です（誌面の私物化はライターの墓場である——影の声）。

伝言板コーナーおたより募集

文通希望や、遠くの友だちへのメッセージ、BEEPのライターへのファンレターなど、なんでも書いて送ってください。ただし、ソフトの売買、交換に関する内容はおことわりします。送り先は「東京都千代田区四番町2-1 日本ソフトバンク出版事業部　BEEP編集室伝言板係」です。文通希望の人は、年齢も忘れずに書いてね。

雅の バラ色(ラヴィアンローズ)人生相談

カウンセラー／大滝ラヴィアンローズ雅

Ⓠ BEEP編集室のみなさん、初めまして。ところで雅さん、僕の悩みを聞いてください。僕はRPGってやつが、どうも苦手(にがて)なんです。友だちが学校で楽しそうにRPGを話題にしていても、話に入れないし、何がおもしろいのかさっぱりわかりません。このままでは仲間はずれになってしまいます。

どうしたら、RPGを好きになれるでしょう？ いい方法があったら教えてください。

(群馬県・ミスター17連射)

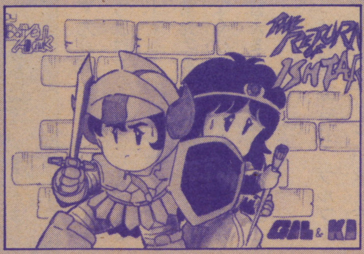
Ⓐ 最初にことわっておくが、仲間はずれがいやだからRPGをするっていう態度をあらためないかぎり、君はRPGを好きになることなんてできっこない。ゲームは楽しんでこそゲームなんだからね。そのことを踏(ふ)まえたうえで聞いてくれ。

君はきっと短気な性格なんだろう。やたらに広いマップや迷宮、キャラクターの成長の遅(おそ)さにウンザリしてるんじゃないかな？ ペンネームからして、シューティングゲームなど展開の早いゲームが好きなんだろうね。

でも、いくら短気だといっても、たとえば○○にできたゲームセンターは新製品が多いなどの情報を聞くと、どんなところか想像したり、行ってみたいと思うだろう。RPGも同じノリでやればいいんだ。自分のキャラクターに同化すれば、どんなにマップが広くっても、自分の助けを求めている女の子をほうってはおけないよね。

とにかく、ゲームの世界にのめりこむぐらいに、好奇心を持ってRPGに接触してみることだ。それでもやっぱり飽(あ)きて投げ出してしまうのであれば、集中力と忍耐力(にんたい)をやしなうため、釣りか座禅(ざぜん)でもするんだねっ！

▼大阪府・バトルホーク君



9月号読者プレゼント当選者（敬称略）

①がんばれゴエモン！ からくり道中
神奈川県・広田淳／兵庫県・山田泰央／大阪府・石田吉継

②ワルキューレの冒険
福島県・加藤治／東京都・桑原智也／福岡県・小林昌弘

③北斗の拳（ファミリーコンピュータ）
東京都・吉倉和幸／兵庫県・石河徹志／広島県・岩藤幸治

④北斗の拳（セガ・マークIII）
千葉県・伊藤邦彦／神奈川県・戸枝通雄／大阪府・壁田圭一／兵庫県・梶原秀典／福岡県・紫原博文

⑤ハドソン連射測定ソフト
群馬県・下田浩嗣／熊本県・福永邦治

⑥アスレチェッカー
埼玉県・高木伸介／長野県・小野寺達也／大分県・二ノ宮正明

⑦冒険者達・賢者の遺言
埼玉県・井岡孝司／東京都・西澤晶／大阪府・稲田享史

⑧現代大戦略、大戦略パワーアップセット、大戦略88＋大戦略ノート
山形県・荒澤直樹／茨城県・森俊道／東京都・向山洋／小口耕司／静岡県・宮本顕彦／岡山県・熊谷真一

⑨グラディウス
秋田県・藤岡秀典／兵庫県・大西伸幸

⑩コースターレース
岩手県・高橋渉／長野県・樋口紀博／鳥取県・公賀智行

⑪ペナントレース
千葉県・真壁立／岡山県・楢崎拓／福岡県・吉川克宏

⑫バンザイ
神奈川県・邱将／三重県・天白昭／鹿児島県・菖蒲谷和博

⑬パソコン1000
茨城県・田口明彦／東京都・吉村佳晃／愛媛県・柴田雅昭

⑭ファミコンLAND
新潟県・高橋敦／米山敏宗／三重県・林泰平／京都府・里見雅樹／福岡県・苗信介

⑮ザ・リターン・オブ・イシターのポスター
群馬県・高坂佳和／愛知県・紋阪実／京都府・宮地司／兵庫県・元濱隆彰／鳥取県・岡正善

⑯沙羅曼蛇ポスター
北海道・佐藤秀明／福島県・古谷周夫／栃木県・滝田真也／埼玉県・佐藤賢二／長野県・堀内清司

⑰沙羅曼蛇バッジ
群馬県・小嶋和法／生方謙吾／茨城県・北沢弘幸／千葉県・岩瀬政博／小沢洋介／竹内宏治／東京都・堀井貴治／斉藤新一／神奈川県・森田憲治／長野県・土屋芳昭／静岡県・久保田幸治／愛知県・松橋健一郎／加藤秀太／入谷和秀／大阪府・村井富士樹／藤沢望／兵庫県・石橋英伸／広島県・長富貴司／福岡県・安元徹／坂下頼弘

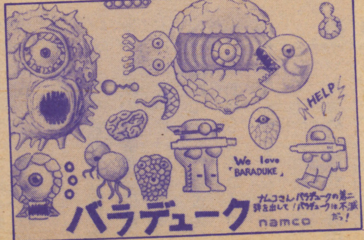
⑱アテナシール＆パンフレット
北海道・西晋／青森県・村上隆／秋田県・伊勢良伸／宮城県・後藤雅美／山形県・金沢和弘／福島県・阿部司／千葉県・小川晃／内田武美／東京都・古田土博次／神奈川県・村野邦彦／池隆仁／静岡県・山田秀樹／新潟県・吉村健／石川県・原真人／渋谷嘉之／富山県・殿城直人／福井県・来馬一夫／岐阜県・高井久司／愛知県・渡辺正起／加納修／新美成基／三重県・小林宏幸／京都府・山本智一／奈良県・小宮由隆／大阪府・赤沢慶太郎／大野義章／岡田知三／兵庫県・岡田英史／喜種佳司／松山浩二／宮崎遵／岡山県・岡本孝保／杉原英治／鳥取県・山本郁雄／島根県・鎌田英樹／愛媛県・村上卓／石丸真一郎／佐賀県・伊東靖浩／熊本県・安東晋吾／鹿児島県・元田弘樹

⑲アルカノイドのポスター
北海道・稲葉一紀／秋田県・田口博之／埼玉県・大津久生／東京都・原田昌幸／長野県・中沢常好／新潟県・今井貴志／静岡県・渡辺将弘／富山県・吉田俊一郎／福岡県・上野賢治／原田寛之

⑳ザインソフトのステッカー
福島県・山本直樹／茨城県・森田忠明／小山田道晴／栃木県・葛西崇／千葉県・海宝智毅／島津剛／高橋邦明／埼玉県・加藤重明／竹内博昭／東京都・伊藤茂行／菰生浩昭／内田勉／小林俊一／神奈川県・加山祐司／古田一雄／高橋左千雄／浦田大／上原克彦／静岡県・海藤浩幸／愛知県・田口正直／富山県・岩杉豪之／京都府・沢辺武士／大阪府・森一己／兵庫県・芝地真功／山口県・横田紀明／大分県・大木元秀／熊本県・園田和行

スクウェア「プラスティーセル画プレゼント」当選者（敬称略）

北海道・安藤順也／秋田県・小野孝臣／茨城県・吉田紀明／埼玉県・内本誠／東京都・佐藤純／他45名



▲福岡県・オツカレサマ君

◀大阪府・大橋孝行君

◀岡山県・地球丸君

▼東京都・稲元徹也君

10月号のゴメンナサイ

●55ページのお買い得度の表で、Zガンダムの星の数が、一部違ってました。ゲームデザインと総合評価は、星3つのハズだったんですよね。

●170ページ、スーパースターフォースの写真で、下の3枚の説明文が入れ替わってました。

●174ページの読者プレゼントで、なんと4つもバグッてしまいました。その1は、①スーパーゼビウスの写真。上下逆さまだったんですよね。

●その2は、⑮スーパーファミスティックの定価。800円となってましたが、本当は4800円です。

●その3は、⑯チューガキーホルダーの人数が書かれてなかったこと。10名にプレゼントしま〜す。

●とどめのその4は、ハデです。④テラクレスタと⑭テラクレスタ・サウンドテープの〝P52参照〟は〝P56〟、①スーパーゼビウスの〝P58参照〟は〝P63〟の間違いでした。

今月も、サミーの活躍のおかげ(?)で、このコーナーはなくなりませんでした。来月号では、せめてこの半分ぐらいになるように、㊢一同気を引き締めてかかりますので、今月のところは許してネ。

大募集

ぴーぷるランド原稿

「ぴーぷるランド」は、読者のみなさんが作るページです。ゲームについての意見、プレイした感想、各コーナーへのおたよりをお待ちしてます。

新コーナーアイデア

改名を機に、新コーナーのアイデアを大々的に募集します。おもしろいアイデアを送ってくれた人にはTシャツをプレゼントしま〜す。よろしくネ！

BEEP LOAD ゲームプログラム

「BEEP LOAD」は、なくなったわけではありません。「今月もなかった……」とガッカリしてるあなた！　あなたの投稿(とうこう)が命です。おもしろいプログラムを作って、どしどし送ってください（ショート、ロングいずれも可）。

なお、プログラムはテープに入れてください（投稿作品は原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとってください）。また、対応機種、使用言語、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記し、プログラム内容、操作方法等をくわしく書いてください。

ライター

BEEP編集室では、コンピュータゲーム（とくにパソコン）に関係する分野の原稿を書ける、東京近郊在住の人を募集しています（原則として18歳以上）。

①住所②氏名③年齢④電話番号⑤使用機種⑥得意なゲームの分野⑦その他とくにPRしたいことを明記し、BEEP編集室ライター募集係あてに送ってください。ライターとして登録されたときは、ご連絡します。

送り先

〒102　東京都千代田区四番町2-1
㈱日本ソフトバンク出版事業部
BEEP編集室□□□□係

●86年3月号

☆特集Ⅰ　16ビットゲームを撃て!!
・ビデオ感覚の高速描画で興奮の視覚体験ZONE
・ダイナミックなBGMで絵物語を
メルヘンヴェールⅠほか
☆特集Ⅱ　ファミコン・セガ
グーニーズほか
☆徹底研究　ハイドライドⅡ
☆ビデオゲーム・ラボ

●86年4月号

☆特集Ⅰ　なんてったってRPG
・人生ゲームこそRPGだ！
・人気パソコンRPG大解剖！
ザナドゥ／ハイドライドⅡほか
☆特集Ⅱ　それいけ！　ファミコン・セガ
・ドラゴンクエスト　アトランチスの謎ほか
☆徹底研究　タイムエンパイア
☆ビデオゲーム・ラボ

●86年5月号

☆特集Ⅰ　ちょっと待って！　ファミコン
・拝啓ゲームメーカー様
・拝復ファミコンユーザー様ほか
☆特集Ⅱ　待ってられないファミコン&セガ
・セクロス／スパイVSスパイほか
☆特集Ⅲ　人気アメリカンゲーム情報
☆緊急レポートⅠ
・グラディウス／ハイドライド・スペシャル
☆徹底研究　リグラス

●86年6月号

☆特集Ⅰ　近ごろ、ゲームミュージック
・ゲームサウンド名場面
・打ち込んで聴こうゲームミュージック（ファンタジーゾーン／魔界村ほか）
☆特集Ⅱ　テレホビーすくらんぶる
・ドラゴンクエスト／グラディウスほか
☆必殺!!　徹底研究3本固め
・三国志／レリクスほか
☆緊急レポート　ゲゲゲの鬼太郎

●86年7月号

☆特集Ⅰ　掟破りのBEEPスポーツ大将
・幅跳び、サッカー、プロレス、野球ほか
☆特集Ⅱ
極楽テレホビー
・謎の村雨城／ドラゴンクエストほか
☆緊急レポート
・スーパーチャイニーズ／魔界村
☆徹底研究　ファイナルゾーン―ウルフ―
☆特別企画　ヤタタ・スゴロク
☆YATATA WARS（最終回）

●86年8月号

☆特集Ⅰ　遠藤雅伸さんとつくったBEEP
・アタリのゲームが好き
・モノポリー、スクラブル必勝法ほか
☆特集Ⅱ　ファミコンだ！　ヤリコンだ！
・スターソルジャー／ソロモンの鍵ほか
☆特集Ⅲ　セガの時代だ！メガとびだすぜ！
・ファンタジーゾーン／ダンプ松本ほか
☆徹底研究　北斗の拳
☆緊急レポート　沙羅曼蛇ほか

●86年9月号

☆特集Ⅰ　シミュレーションゲームの誘惑
・ペナントレース／リスク／アップフロント
三国志／現代大戦略／シティファイトほか
☆特集Ⅱ　ファミコンゲーム大作戦
・キングスナイト／ワルキューレの冒険ほか
☆対決！　北斗の拳
☆徹底研究　メルヘンヴェールⅡ
☆緊急レポート　ASO
☆特別企画　フォーメーション・バトルズ

●86年10月号

☆特集Ⅰ　ゲームの美学だ！まいったか！
・世界一！　巨大コントローラーでプレイ
・エンディングの美学／散り際の美学ほか
☆特集Ⅱ　激突!!　3大シューティング
・テラクレスタ／スーパーゼビウスほか
☆セガレポート
・ワンダーボーイ／ガルケーブほか
☆徹底研究・必殺！　3本固め
・覇邪の封印／摩訶迦羅ほか

バックナンバーのお問い合わせ

ここにあげたバックナンバーは、お近くの書店で注文できます。どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価（1冊360円、86年1月号は1冊390円）のほかに、郵送料が必要です。郵送料については、電話でお問い合わせください。
〈問い合わせ先〉〒102　東京都千代田区四番町2-1日本ソフトバンク出版事業部　営業☎03・261・4095

芋のビタミンD 007

第4回 輪ゴム銃撃戦

ついにというべきか、やっぱりというべきか、フェーザー（バイクの名前だよ）を買ってわずか半年で免停30日、60日というステップを経て、めでたく"取り消し"にまでたどりついてしまった㊄。今や罰金地獄でスカンピンの芋吉がすすめる、これぞ経済的ビタミンD、輪ゴム銃撃戦を紹介しよう！

文●氷水芋吉
絵●みうらじゅん

ガキが金持ってんじゃねーよ！

つい先日のことだ。ボクは、もらったばかりの原稿料を握りしめ、電気製品の安売りで有名な○○カメラに向かっていたんだ。目的はもちろん、念願のファミコンディスクシステムを買うため！

ところが、店に着いてビックリ。なんと、ディスクシステムは、抱き合わせ販売といって、ソフトとセットでなくては売らないんだ。そりゃあ、たしかにソフト付きの定価よりは安く売っているのかもしれないけれど、ボクはディスクシステムだけを買うつもりで、1万5千円ちょっとしか持っていなかったから、そのときはお金が足りなくて買えなかったんだ。

さて、問題はここからだ。ボクがディスクシステムを買えずに指をくわえて見ている最中にも、ディスクシステムの売れること売れること。

しかも、腹の立つことに、買っていく人間の大半が小学生！ お金がなくてディスクを買えないボクの目の前で、小学生が大枚3万円也を店員に払ってディスクを買っていく……ボクは資本主義社会の歪みを見たような気がしたね。

だいたいボクが小学生のころは（いかん、オジサンのひとりごとになってしまう！）遊びに使えるお金といったら、100円や200円ぐらい。誕生日や正月でさえ、800円のリモコン付き戦車のプラモでガマンして……ムナしいからやめよう。

というわけで、そんなボクらが、お金をかけずに作った

遊び道具のうちの一つ、それが今回紹介する「ワリバシ銃」だ。

今回は工作がメインだよ！

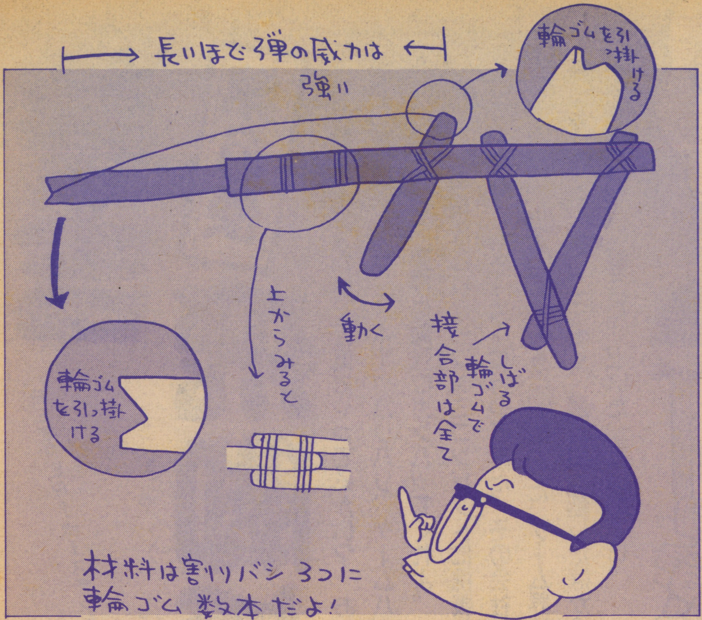
芋芋7・ワリバシ銃を持つ男

ワリバシ銃とは、俗にいう「輪ゴム鉄砲」のこと。イラストを見てもらえばわかるように、ワリバシ数本を輪ゴムで組み立てて、輪ゴムを飛ばせるようにしたものだ。

構造はかんたん。1本のワリバシの両側を別のワリバシではさみ、輪ゴムでグルグル巻きにして（これが銃身になる）そこに握りと引き金をつければ完成だ。器用な人だったら20分もあれば作れるんじゃないかな。

まあ、基本形はすぐにできるけれど、やっぱり、これだけじゃあちょっとサビしい。好みで照準（カッコだけ）とか肩当て（これもカッコだけ）を付けたりするなど、自由に改造するのもいいだろう。

また、カッコだけの改造だけでなく、銃のパワーアップも可能だ。たとえば、同じものをたくさん並べて「機関銃」にするとか、もっとかんたんなものでは、銃身を長くするなんてのもある（あこがれの「ロングバレル」！）。ロングバレルだと、輪ゴムが大きく伸びるわけだから、その反発力もハンパじゃない。飛距離も格段に伸びるし、威力も段違い。



ただしその反面、ロングバレルの銃は壊れやすいから注意。弾の輪ゴムをセットするときに、いきなりグシャ！と暴発するからね。でも、それを恐れちゃいけない。なにせ元はワリバシ。壊れてもたいしたことないって！

元祖サバイバルゲーム

銃ができたら、さっそく戦いだ！

多人数で学校の校庭などに集まって（もちろん、友達にもワリバシ銃を作ってもらってね）、近ごろ流行のサバイバルゲームを始めよう。

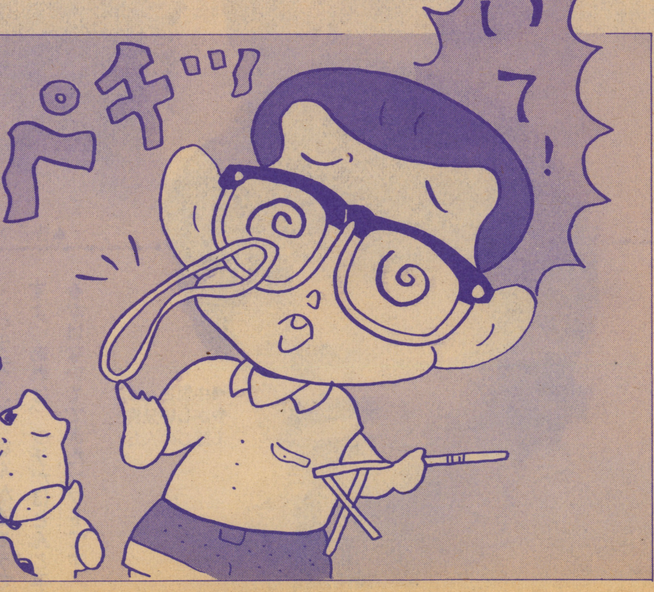
まずは2つの陣営に分かれて、それぞれ総司令部を決め、そこに旗を立てるんだ。そして、敵の総司令部の旗を取れば勝ちなんだけれど、そうはさせじとワリバシ銃で撃ち合いをするというわけなんだ。

もちろん、輪ゴムが当たったら、当たった人はソク死亡だ。ただし、死ねばそれでオシマイというルールや、死んでも自軍の総司令部に触れれば復活できるというルールなどがあるから、そこらへんは自分たちで決めればいいだろう。

まあ、この輪ゴム銃は、当たったかどうかの判定がしにくいという欠点もあるけれど、当たってもあまり痛くないというのは、安全第一で結構なことですな（最近のエアガンのBB弾は当たると痛いんだよぉ！）。

ところで、このサバイバルゲームでは、何が困るといって、弾込めほど困るものはない。なにせ、ワリバシ銃は単発銃で、1発撃つごとに輪ゴムを掛け直さなくちゃならないんだから。……よって、この遊びでは2丁拳銃は当たり前。それでも弾込めのときなんか、焦って自分に当ててしまったりとか……。

また、輪ゴムがなくなっても悲惨だ。敵に追い詰められたときに輪ゴムがつきて、地面に落ちていた輪ゴムを拾ったら、それが数日前のもので、込めようとしたら、いきなりプッツンいっちゃうとか（古い輪ゴムって、硬化しているからね）。



おっと、もう紙面がつきてしまった。まだまだ書きたいことはたくさんあるんだけれど、それは次回以降に回すとしよう。とりあえず来月は、「地面に四角を描いたなら」と題して、いくつかの遊びをとりあげようと思う。期待してちょうだい。それでは……来月号でまた会おう！

ゲームメーカー熱烈主張！

夢吉飛脚便（ゆめきち ひきゃくびん）

第6便

BEEPER↕ボーステック

秋だねえ。どうだい、元気にやってるかい? おいらなんか、食欲モリモリ、スポーツバリバリ、ゲームバッチリだぜ。みんなも、遊びに勉強にガンバッてくれよ。

さーて、今月はこれからファミコンソフトに挑戦しようとしているゲームメーカーに行ってみた。その会社は『ボーステック』。あの『レリクス』を出した、ゲーム界注目のメーカーだ。じゃ、さっそく、最近引っ越したばかりの東京は渋谷のビルに直行だ。どいた、どいたーい。

取材・構成／亜蘭仁
イラスト／Y・HASEGAWA

おっと、カフェバー?

たまげたぜ。ボーステックの受付の横にはカフェバーがあったんだ。え、ナニ、違うって? ただの応接場所だって? それにしちゃムードが……うーん、どうもボーステックってのは変わった会社らしい。心してかからねば。

美人の課長さん

今回お相手してくださったのは、商品企画課の中里英一郎さんと、広報企画課の高野桂子さん。なんと、高野さんは、若くて美人なのに課長なんだよーん。こりゃー驚きだぜ。おいらもこんな課長さんの下で働きたーい。

▲普通の会社にゃこんなハイカラなテーブルはないもんだぜ。

◀中里さんは、やさしい兄貴って感じの人だ。

とまあ、余談はこのくらいにして、さっそくBEEPERからの質問をぶつけてみた。

●ボーステックでは、以前はゲームの募集をしてそれを発売していたようですが、最近のゲームはどのようにして作っているのですか。僕が応募しても、採用してくれますか? （鹿児島県・ノブ君）

そういや、そうだった。ボーステックの初期の作品は、みんなゲームコンテストの入賞作だったね。最近はどうなんですかい? 中里さん、答えてくだせえ。

「今でも募集してますよ。広告のスミのほうに載せてますから、そこを見てください」

いや、こいつはおいらの勉強不足だった。たしかに、今でも募集してやすね。でも、最近のゲームで、応募作はあるんですかい?

「『パラディン』なんかはそうですよ。あれは、ウチがほとんど手をかけないでできたソフトです。」

現在、ウチには3通りのやり方があって、1つは今言った形、もう1つは応募作にいろいろ手を加えて完成させる方法、あとは最初から社内で作る方法です。最近は社内での開発が多いのですが、応募も大歓迎です。ゲームのアイデア、シナリオだけでも受け付けてますから、皆さん、どんどん応募してください」

おっとそうかい。アイデアだけでもいいのかい。じゃ、おいらは飛脚ゲームでも考えるかな。中里さん、ボツにしないでよ。

さぁて、お次はちょっとばかし変わったおたよりだ。おもしろいんで、思わず採用しちまったというシロモノだぜ。

●僕、ボーステックの広告ページのファンです。これからも、おもしろい広告を作ってください。

(京都府・小山真司)

そういや、BEEPの広告ページにも㋭という広告が出たことがあったっけね。あんときは、広告をボツにしないでくださいなんておたよりが来てたっけ。何かと目立つんですよね。高野さん、広告はどうやって作ってるんですか?

「みんなで、おしゃべりをしながら作るんですよ。私たちとしては、他の会社とちょっと違うものをと考えてるんです。広告の内容は、毎月変えてますしね」

そうそう、おいらもそれには気づいていた。ずーっと同じ広告でいいかげん飽きちまうってのがゴロゴロあるなかで、こいつはホントに大したモンだ(と、高野さんを前にして、思わずおせじを言ってしまうおいら)。

ファミコンにズームイン

じつは、ボーステックがファミコンソフトを作るというのは、今まで公表されていなかったことなんだ。この夢吉が、初めて耳にしたんだぜ。特ダネってワケだ。

何? もう知ってるって? そんなのは裏情報だったんだ(高野さんも、どこから漏れたのか不思議がってた)。正式のものとしては、おいらの情報が正真正銘の第一報なんだぜ。ヘッヘッヘッ。

ファミコンで発売されるゲームは、大ヒット作『レリクス』と、『トップルジップ』というかわいらしいゲームで、今年の末にはディスク版で発売される。楽しみだねえ。どんなゲームになるんですかね?

「『レリクス』は、パソコン版とちょっと違う形になると思いますよ。『トップルジップ』のほうは、まだパソコン版(148ページ参照)も出てないんですが、内容はヒミツ、ってことにしときましょう」

▲高野さんと話していると、ポ〜っとなっちまうぜ。

とは、中里さん。ヒミツってのが知りてえんだ、と高野さんにお願いの目を向けても、やっぱり教えてくれねえ。こいつは、発売を楽しみにするのがよさそうだぜ。

ところで、ついにファミコンに手を伸ばしたボーステックさん、ファミコンブームの影響ってのを感じてると思うんですけど、いかがでやんすか?

「新しいファン層が出てきた、ということじゃないですか。ファミコンに飽きて、パソコンゲームに期待するゲーマーがだんだん増えてくると思うんですけど」

と、中里さんはおっしゃった。つまりは、ファミコンブームによってパソコンゲームも脚光を浴びるようになる、という見方をしてるんだな。こいつは先行き明るそうだね。

ちなみに、ボーステックはあくまでも"パソコンゲームメーカー"であり続けるそうだ。がんばってほしいもんだね。

マルチメディアですっ

これからのゲームはどうなる? という、いつもの質問をすると、中里さんは、ちょっと困った様子を見せながら、語り始めた。

「アクションゲームは3D、ロールプレイやアドベンチャーは、ストーリーが太くて短いもの。作り方としては、マルチメディアでしょうね」

ん? マルチメディア?

「映画や小説といっしょに、ゲームも作るんですよ。もっとも、これは僕個人の希望であって、ボーステックの中でも、別の人間はまた別のことを考えている。考え方はバラバラです」

バラバラといや、バラバラかもしれねえけど、どうもそのへんがボーステックの良さみたいだね。

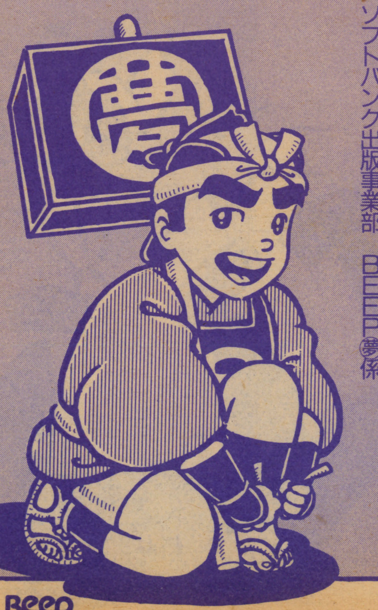
じゃ、最後にお決まりの、BEEPERへのメッセージをもらいましょうかね。

「よく電話がかかってくるんですが、みんななんとなく元気がないみたいです。もっと元気よく電話をかけてきてください」

これは、中里さんと高野さんの共通意見。パソコンゲーマーは暗い、と思われちゃソン。元気に、はっきりとしゃべろーぜ。おいらみたいにさ。

引っ越したばっかりで忙しいなか、おいらのために時間をさいてもらって、ありあとやんした。じつは、移転後初の取材だったそうで、夢吉はあまりのもったいなさに、高野さんの胸に顔を埋めて泣きたかったんでーす、ときたもんだい。ファミコンゲームも待ってますよー。ボーステックの皆さん、ガンバッテくだせえ。

おたより募集中



このコーナーでは、読者のみなさんからのおたよりを募集しています。夢吉に行ってほしいメーカー名、メーカーへの意見、質問、苦情など、なんでもけっこうです。採用された方には粗品をさしあげます。

(送り先)〒102 東京都千代田区四番町2-1 ㈱日本ソフトバンク出版事業部 BEEP夢係

新
ここがキライだシリーズ

わたしはゲームメーカーがキライだ!!

ある元営業部長の告白

構成・松岡正

インベーダー後、雨後のタケノコのごとく誕生したビデオゲームメーカーは今、何を考え、どこへ行こうとしているのか？ 今月は、フィクション「ある元営業部長の告白」と題して、ゲームメーカーの実態に迫ってみた。(編談・わたしはこのコーナーがコワイ)

イラスト MAMORU YAMAMOTO

インベーダーがゲームメーカーを生んだ!!

わたしは、某大手メーカーで営業部長をやっていた者です。今ではビデオゲームの世界からも身を引いてしまいましたが、最近のゲームメーカーのやり方について思うところがありまして筆をとった次第です。

わたしがこの業界に入ったのはちょうど8年前のインベーダーブームのころでした。その当時は、『ブロックくずし』などをかついで喫茶店をリースで回ったものです。まだゲームセンターもなくて、ボーリング場の隅やデパートの屋上に子供向けゲームといっしょに置いてもらったりしていました。

そこへインベーダーブームです。あれは本当にすごかったですね。日本全国インベーダー一色でしたからね。なにしろ、パチンコ屋がインベーダーハウスに店替えしちゃうんですから。今じゃ考えられないことですよね。

ゲームセンターに置いてあるインベーダーのキャッシュボックスなんて、もう1日で百円玉でいっぱいでした。百円玉がひっかかってキャッシュボックスが引き出せない、なんてときもありましたね。

初期のきょう体のキャッシュボックスはずいぶん小さかったんですけど、それからキャッシュボックスがだんだん大きくなっていったんです。

当時は、ゲームセンターを開きたいと、われもわれもとインベーダーを買いに来ました。札束を抱えて100万でもいいから売ってくれ！ なんて人もいましたね。それでも当時は製造が追いつかなかったんです。

ともかく、インベーダーを扱ってビルを建てた会社なんてザラにありましたから、みんなが押しかける気持ちもよくわかりましたがね。

でも、考えてみると、インベーダーは一社で開発したものですが、当時はどのメーカーでも〝インベーダー〟を出してましたね。ええ、コピーですね。

今、大手なんて呼ばれているところも、じつはみんなインベーダーのコピーか、インベーダーまがいのシロモノを売って大きくなったんです。突然の大ブームだから、規制もなにもあったものじゃない。先に売りさばいた者の勝ちなんですから。

今でこそ業界で、やれコピーだ、著作権だ、なんて騒いでいるけど、以前はみんな自分のところでもやっていたんですから、いまだにコピー問題が解決できないんですよ。

あれだけのブームだから、しかたないのかな。なにしろ、インベーダーの組み込み工場のオバチャンがボーナス40万だ！ なんて書きたてられたんですからね。

その後、われもわれもとゲームメーカーが乱立してましたけど、みんな、ただ甘い汁を吸おうっていうヤツばかりで、どれも長続きしませんでしたね。ですから、今あるメーカーはそういう時代を生き抜いてきたとはいえるでしょうね。

インベーダー後、マニアとメーカーの癒着が始まった！

インベーダーブームが落ち着いた後、各社それぞれ〝ポスト・インベーダー〟を狙ったゲームを作り始めました。そのころは、ゲームセンターにくる人も多種多様でしたし、メーカーのほうも試行錯誤を繰り返していましたから、けっこうオモシロイゲームがいろいろ出ました。

そのうち、ゲームセンターにいわゆるマニアが発生しはじめて、メーカーもマニアうけするゲームを作ったほうが売れるって気付きはじめたんです。いわゆるチカチカビシバシタイプのゲームですね。これを作っていれば、少なくとも立ち上がりのインカムはそこそこ入りますからね。

それに、マニアってのは金とヒマがありますから、ゲームセンターからみればいいお客さんなんです。メーカー側は、このマニアをうまく利用しているんですよね。

たとえば、新製品のロケテストのときなんか、どこのメーカーでもお抱えマニアに電話をかけるんです。

「もしもし、あっ、○○君。じつは君だけにとっておきの情報を教えてあげるね。今どこそこのゲームセンターで、ウチの新作がロケテストに出てるんだけど、もしよかったら見にいってくれない。一週間しか置いてないから、早くいったほうがいいよ」って具合にね。

これを10人くらいにやるんです。そうすると、彼らから話を聞いたマニアがさらに集まってロケテストのインカムがグンと伸びるんです。

それじゃあ、ロケテストにならないって？ ロケテストのインカムはあくまでも宣伝材料なんですから。

そのロケテストの結果をもっともらしくグラフなんかに書いて、オペレーターに流すんです。そうすると、オペレーターも納得して基板を買ってくれますからね。

でも、そうやって売ったゲームというのは、2、3週間が命ですね。マニアが飽きたら誰もやりませんからね。

でも、最近のファミコンメーカーほどひどくはないですけどね。なんてったって、彼らは子供相手に〝濡れ手に○〟ですからね。子供うけするキャラクターを付けて売ってしまおうというのですからね。

某社みたいに、自分のところの社員を勝手に「○○名人」にしたてあげて自社の商品を宣伝するところもありますし……。あきれちゃいますね。

おもしろいゲームをつくるのは結局若い開発者だ

話を元にもどしましょう。

今の業務用メーカーでは、どんなゲームが売れるか、なかなかわからないんです。

たとえば、よそのメーカーで出したゲームがヒットすると、その他のメーカーもみんな同じようなゲームを作っちゃうんですから。情けないですよね。でも、ゲームメーカーのくせに何が売れるかわからないのでは、困ったものですね。

それというのも、会社のトップがいまだにインベーダー時代の感覚でやっているからなんです。たまたまインベーダーで儲かった人にしてみれば、ビデオゲームなんてのは単なる金儲けの手段でしかないんですから。実際、「わたしなんか、ゲームなんてなぁーんにも知らんよ。ワッハッハ！」なんて自慢げに話す人がいるんですから。

こういう人たちは、インベーダー信仰が強くて、いまだに「時代は繰り返す！ インベーダーブームは必ずまたやってくる！」なんて本気で甘い夢を見ていたりするんですからね。

そんな人たちが、若い開発の人たちに、あーしろ、こーしろっていってるんですから、若い人はたまりませんよね。やはり、ゲームは若い連中に好きなように作らせるのが一番ですよ。いつの時代だって、新しいものを創り出すのは若い頭脳です。それがわからないから、若い連中はどんどん外に飛び出していっちゃうんです。

実際わたしがいた会社なんか、エラそうな口をきく人ばかりで、新しいものを創り出せる若い人はいなくなってしまいました。

今では、他社で作ったゲームに会社のブランド名を入れて売っているありさまです。かつては〝ゲーム業界の雄〟なんていわれたこともありましたが、今のように頭の古い人たちが会社にいるかぎり、新しいものなんか逆立ちしたって生み出せないでしょうね。

インベーダーなんてのは、たまたま偶然が重なっただけですよ。時代はどんどん変わっているんですから、つねに新しいことに挑まなくてはダメですよ。最近では、ファミコンブームでゲームセンターの客離れなんてことがいわれてますし、いつまでも今までのゲームの形でいられるわけがないんです。

わたしは、開発の人間じゃありませんが、ゲームセンターにはそこでしか味わえない〝本当のゲーム〟ってのがあると思うんです。業務用のビデオゲームに比べたら、ファミコンなんてのはオモチャですものね。オモチャだと思ってるから納得できるんですよ。

ですから、業務用ゲームには、ファミコンにできないスゴイゲームを、ぜひ作ってほしいんです。本当に、お願いします。

ゲームデザイン アイデアノート

第11回 RPGって何者だ?③

文●米平 申
イラスト●Y・HASEGAWA

本当におもしろいRPGというのはどんなものを指すのだろう? 今月は、RPGのおもしろさを支えるシナリオについて考えてみた。

RPGはやっぱりシナリオのおもしろさ

気がついてみたら、このコーナーもアッという間にもう11回目なんだネ。これもみんなのおかげということで感謝感謝!

さて、前回、前々回とRPGの考え方、とくにコンピュータRPGとボード版RPGの違いに目を向けてきたワケだけれど、今回はコンピュータRPGを作る際に気をつけなければならないことをいくつか書いてみよう。

RPGは、システムとシナリオの2つの部分から成り立っている。これはRPGにかぎらず、どんなゲームでもいえることだ。

システムというのは、双六でいえばルールだし、シナリオは双六の盤面ということになる。

さて、RPGではシステムとシナリオとどちらが重要だろう?

人それぞれかもしれないが、ボクは、設定やシナリオのおもしろいゲームのほうが、システム的に優れているゲーム――たとえば、ボードゲームならルールがしっかりしているとか、コンピュータゲームならパラメータやルーチンが完璧に近いといったもの――よりも好きだ。

シューティングゲームでもそうだ。いくら優れたシステムのゲームでも、ありふれたキャラクターが、ありふれた世界観のゲーム世界を飛び回っているようなものはボクは絶対にやらないだろう。

今、ゲームセンターに置かれているゲームを見てみると、どれもが似たような設定で、「ナントカ星」とか「ナントカ宇宙」という「ナントカ」の部分を取ってしまうと、どれがどのゲームなのかさっぱりわからない。

逆に、開きなおってシステム面で「シューティング」という部分を追求し、究極のシューティングゲームを生み出そうとしている「スーパースターフォース」や「沙羅曼蛇」といったゲームのほうに好感がもてる。

プレイバランスの悪いシナリオとは?

RPGに話をもどそう。

RPGで、「このゲームは戦闘システムがおもしろかった」とか「キャラクター作成がおもしろかった」という言い方はできるが、「このゲームの戦闘システムがつまらなかった」とか「キャラクター作成がつまらなかった」という言い方はあまり聞いたことがない。

つまり、RPGのおもしろさとは、システムの部分ではなく、シナリオの部分にかかってくるものなのだ。

「このRPGはおもしろくない」といったセリフは、十中八九シナリオに欠点があるということだろう。

それでは、どうしたらおもしろいシナリオを作ることができるのかを、悪いシナリオの例をいくつかあげながら検討してみよう。

まず第一に、極端に敵の強いシナリオというのがあげられる。つまり、プレイバランスの悪いシナリオだ。RPGの難度を「ゲームを終わらせることができない」ことと勘違いしているゲームデザイナーが、こんなシナリオを考えやすい。

「オレは一流のデザイナーだ。お前たちにオレのゲームを終わらせることなんかできない」という勝手な思い上がりから、こういうシナリオができる。こんなゲームに出会ったら、即刻ディスクを壊してしまうか、何も知らない友人にあげてしまおう(ナンか不幸の手紙みたいだナ)。

次に悪いシナリオは、敵があまりにも弱すぎて、アイテムと経験値の大バーゲンセール的なものだ。こういうゲームはさっぱり手ごたえがなくて、数時間もやりこめば、あっさりゲームが終わってしまうものだ。

こんなコンニャクのようなシナ

リオは、「RPGがはやっているから、ウチでもひとつ作ってみよう」という考えのソフトハウスの作品にみられる。RPGがどういうものなのかを考えずに、ただモンスターを殺して経験値をためるゲームだと考えていると、こういった出血大サービスのシナリオになりやすい。

敵が強すぎたり、弱すぎたりする、このようなプレイバランスの悪いシナリオは、「RPGとはモンスターを倒して経験値やアイテムを手に入れるゲームだ」と思っているデザイナーが作りがちだ。

テレビドラマの演出のしかた

「敵が強すぎたり、弱すぎたりするなら、システムを考え直せばいいんじゃないの?」と思うかもしれない。

たしかにそういう部分もあるけれども、ボクがシナリオに問題があるといっているのは、次のようなことなんだ。

テレビドラマのシナリオを考えてみよう。ここでは「○×戦隊」とか「宇宙刑事△□」といった特撮ドラマを例にして話を進めてみよう。

まず、こういったドラマでは最初に怪人が事件を起こして、その回の敵が誰なのかがわかるね。そして、主人公が手がかりをつかんで(かなりここまでは短いんだよネ)その怪人を使っている悪の組織の、その回の陰謀がわかってくる。

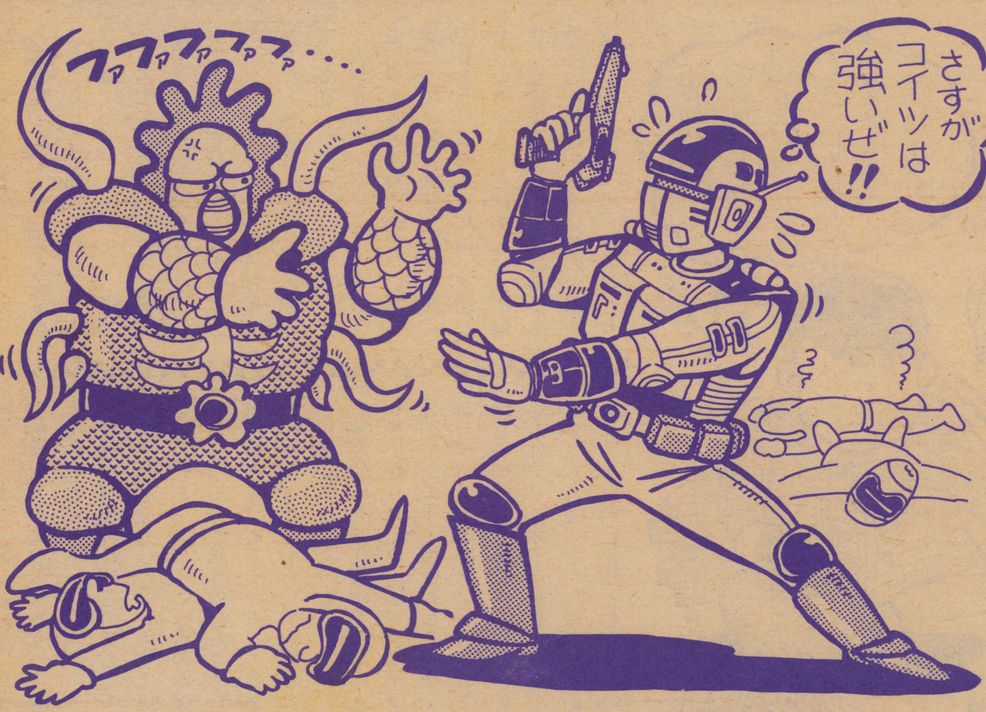
その間に、悪の組織のザコとの戦いがあるわけだ。たまに、怪人と最初に戦いがあることもある。

そして、味方のロボットと敵の怪人との戦いがあって、めでたしめでたしというパターンだよネ。

ところが、これが一番最初から強い怪人ばかり出てきたらどうだろう。たぶん主人公は、陰謀の手がかりもつかめないうちに敵の怪人にやられてしまい、ドラマを見ているボクたちも何が何だかわからないうちに終わってしまうネ。

逆に敵が弱いザコばかりだったら、主人公は何の苦労もなく、敵の陰謀を打ち破ってしまい、番組は10分で終わってしまうだろう。

ワンパターン展開といわれるドラマでも、主人公が弱いときには弱い敵、強くなったら強い敵にあたるという基本をおさえているんだ。そのなかで、たとえば弱い敵の中に強い敵を1人入れておけば、強い敵は「本当に強いんだ」とわからせてくれるよネ。こういう、「見せ方」が演出なんだ。



シナリオ作りのカンどころ

おもしろいシナリオを最初から作ろうと思っても、なかなかできるものではない。まず「パターン」で作ってみて、それから枝葉をつけていく方法で何回か練習すれば、そのうちシナリオ作りの〝カンどころ〟がわかってくるはずだ。

文章を書くときに「起承転結」という言葉が出てくるネ。

これは文章の基本とされているもので、文章を4つの部分にわけて考えている(ちょっと勉強っぽくなってきたゾ)。「起」というのは文章の書き出し部分のこと。「承」の部分で書き出しから引きついだことを書き、「転」で文章の内容がちょっと変わり、「結」は文章の結びの部分ということだ。

シナリオを作るときは、これに注意するといいのだが、最初は、「起承結」だけでも注意すればいいと思う。

シナリオをおもしろくするのは貪欲な好奇心

なぜ、こんな基本的なことを書いたかって?

それは「誌上ディベロップコーナー」に送ってくれたRPG作品の多くが、「ナントカ国」とかキャラクターの名前などの細かい部分には凝っているが、肝心の物語の大筋があやふやだったり、今までのゲームのストーリーとたいして変わらなかったからなんだ。

もちろん、今回指摘した悪いシナリオのような作品もあったネ。

もう何回も書いてきたとおり、ゲームは小説や映画などと同じ〝娯楽作品〟なんだ。だから作り手の一方的な楽しみだけで、ひとりよがりなものを作ってしまっては、他人に楽しんでもらう娯楽作

品ではなくなってしまう。
たしかにひとりのデザイナーの天才的なひらめきから、ゲームが生まれることもあるけれども、それはとてもまれなことだ。
そのひらめきをどうしたら多くの人に楽しんでもらえるのかを考えて、初めておもしろいゲームができるんじゃないだろうか。
とくにRPGは、ゲームのなかでももっとも小説や映画に近い分野だ。だから、他のジャンルのゲームと比べて、よりいっそうゲーム以外のことを勉強しておく必要があるんだ。
ゲームデザイナーに、国語や数学や英語の勉強なんて必要ないという人がけっこういるけれど、ボクはとんでもないっていいたいネ。もしキミがデザイナーになりたいのだったら、文章も書けずにどうやって企画書をまとめようというのだろう？
数学の「論理思考（物事を順序立てて考える方法）」を勉強したら、プログラミングを行うときに役立つはずだ。
もし、外国のゲームを研究しようと思ったら、翻訳の本だけでは物足りなくなってしまうんじゃないかな？ そういうとき、キミはどうする？

考えれば考えるほど、今、キミたちがやっている勉強で、将来役に立たないなんてものはひとつもないはずだ。
もちろん、キミたちだけに勉強しろといっているワケじゃない。ボクも、いずれはゲームデザイナーとしてデビューするだろうキミたちに、負けないようにガンバッているのだ。
大学を出てデザイナーになっても、シナリオ学校に通っているし、本だって1日に文庫本1冊は読んでしまう。映画も見れば、芝居や、おじいちゃん、おばあちゃんの好きな歌舞伎も見る。音楽は何でも聴くし、野球や水泳などのスポーツもやる。ついでにディスコにも行く。つまり、何でも好きになって得意なものにしてやろうって考えているんだ。
自分が興味のないものでも、一方でそれをおもしろいと思っている人もいる。「そういうものをなぜおもしろいと思うのだろう？」と理解しようとするうちに、自然に「なにがおもしろいのか」がわかってくるはずだ。
基本的に共同作業のできない人や思いやりのない人は、デザインスタッフのまとめ役としてのゲームデザイナーには向かないとボクは言い切ってしまおう。わがままなのはデザイナーに必要な要素であることもあるが、ただのわがまま、つまり自己主張とわがままの区別のつかない人にはスタッフがついてこないだろう。
今回は、夏休み中のキミたちの手紙をたくさんもらったので、ここでその返事と、ボクが個人的に言いたかったことを書かせてもらった。ゲームデザイナーっていう仕事は逃げはしないから、今はそれまでの修業だと思って、勉強と遊びに励んでほしい（遊びも仕事のうちだゾ！）。

シナリオをおもしろくするのはストーリーとリアリティ

今回の結びに入ろう。
コンピュータRPGでも、ボードRPGでも、おもしろさの秘密は「シナリオ」にある。
そのシナリオは、基本のストーリーがしっかりしていて必然的な謎と、その世界の全体を想像させるようなリアリティがあることが必要だ。あまりに偶然性にたよるシナリオだと〝リアリティ〟がどこかへブッ飛んでしまって、プレイヤーはシラけてしまう。
プレイヤーに本当だと信じさせるような架空の世界を創り出すには、つねにさまざまな物事に注意を払い、見聞きする姿勢がデザイナーには必要なのだ。
次回は、今までの総まとめとして、実際にRPGの企画を作ってみようと思う。
今回、またディベロップコーナーができなかったけれど、みんなの手紙は全部読んでいるからネ。次の次の回あたりで特集でもしようかと考えている。ヨロシク！

切り取り線

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	東京	1	-	29307	金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	株式会社 日本ソフトバンク				料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※ （郵便番号 ）				備考	
					受付局日付印	

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	1	-	29307
加入者名	株式会社 日本ソフトバンク			
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円			
払込人住所氏名	※			
備考		受付局日付印		

振替用紙

←点線から、きれいに切り取ってご使用ねがいます。

切り取り線

定期購読のお申し込み頂きありがとうございます。
この申込書の弊社到着は8日発売分が毎月末、18日発売分につきましては毎月10日が〆切となりますので、それに遅れますと次々号からのお申し込みとなります。
また、遡ってよりのお申し込みは出来ませんので悪しからず御了解下さい。

切り取り線

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

送り先	お名前	フリガナ		性別	年齢	ご職業
				男・女		
	ご住所	フリガナ 〒				
	お電話	ご自宅		勤務先		
申込書	Beep 定期購読	新規申し込み 年　月号より		継続申し込み BP NO.		年間 4,320円
	Oh!PC 定期購読	新規申し込み 年　月号より		継続申し込み PC NO.		年間 6,000円
	Oh!MZ 定期購読	新規申し込み 年　月号より		継続申し込み MZ NO.		年間 6,000円
	Oh!FM 定期購読	新規申し込み 年　月号より		継続申し込み FM NO.		年間 6,000円
	Oh!16 定期購読	新規申し込み 年　月号より		継続申し込み 16 NO.		年間 7,200円
	月刊情報処理試験 定期購読	新規申し込み 年　月号より		継続申し込み JS NO.		年間 7,200円
	月刊情報処理試験 定期購読	新規申し込み 年　月号より		継続申し込み JS NO.		6ヶ月 3,600円
通信欄						

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

RPG幻想辞典

第16回　ボード版RPGの世界

文・早川浩
イラスト・Nikov

コンピュータRPGのもとになっているといわれるボード版RPGとは、どのようなシステムで展開され、どこがおもしろいのだろうか。今回は、3本の代表的ボードゲームを素材にしてボード版RPGの世界に迫ってみることにしよう。

ボード版RPGの世界

個々のゲーム説明の前に、ボード版RPGとはどのようなものか、その中には何が入っているか、などを解説しなければならないだろう。

ボード版RPGが具体的にゲームとして確立したのは、1974年にTSR社がDUNGEONS&DRAGONS®(D&D)を発表してからだが、実際にはそれ以前からRPGというものは存在していた。

かんたんにいえばRPGとは「ごっこ遊び」なわけだが、これについては今までさんざん繰り返されてきたことなので、今さら説明する必要はないだろう。

ここでは、ボード版RPGでもとくに有名で、幻想辞典の参考にもさせてもらっている、「D&D」(TSR社)、「RUNEQUEST」(昔はCHAOSIUM社、現在AVALON HILL社)、それに「TUNNELS&TROLLS」(FLYING BUFFALO社)の3本を紹介しよう。これらのゲームはどれも同じようなもので、ボードゲームのガンダムとディプロマシーほどの差もない。

なんといってもボード版RPGを買って驚くのは、箱の中には、本が数冊とサイコロくらいしか入っていないことだ。これだけで、あのアメリカで大ブームになったゲームができるとはとても想像できない。しかし、実際にゲームをするのに必要なのは、これらの本と紙の筆記用具だけだ。

もちろん、これらの本を読むだけでゲームができるわけではない。本の中にはキャラクターの作り方、モンスターの能力、宝物などのことしか書いてないからだ。

つまりボード版RPGは単なる世界の説明でしかないのだ。これらの世界をもとに、ゲームマスターと呼ばれる人間が一つのシナリオ(一本の小説みたいなもの)を作らなければならない。プレイヤーは、そのマスターの作ったシナリオを冒険するわけだ。

このとき、プレイヤーたちは、その世界の中で多少の制限があるものの、実際の世界と同じようにいろいろな行動をとることができるのだ。このためゲームマスターは、あらゆる事態を予想してシナリオ作りをしなければならない。

マスターが洞窟の入口を示すために、せっかくヒントを置いておいても、プレイヤーがそれに気がつくとはかぎらないし、もしかしたらそのヒントを壊してしまうかもしれない。このため、マスター次第でゲームのおもしろさが全然変わってしまうのだ。

コンピュータRPGのように、行動にことごとく制限をつけてしまう場合とは大きく異なるのだ。

そういう意味では、幻想辞典で使っている3本のRPGも基本的には同じものだ。ただ、キャラクターの作り方が違ったり、魔法のルールが違ったりしているだけなのだ。

このため、アメリカではキャラクタートランスファー用のルールも出回っていて、D&DのキャラクターをT&Tのシナリオの中で使えるようになっている。ただし、SFのキャラクターをファンタジーのゲームで使ったりすることはできないが……。

では、個々のゲームの内容と特徴を述べてみよう。

DUNGEONS & DRAGONS（TSR社）

何度も述べているように、現在のRPGブームの元祖ともいうべきRPG。日本語訳されたものが発売されているので、かんたんに入手できる。

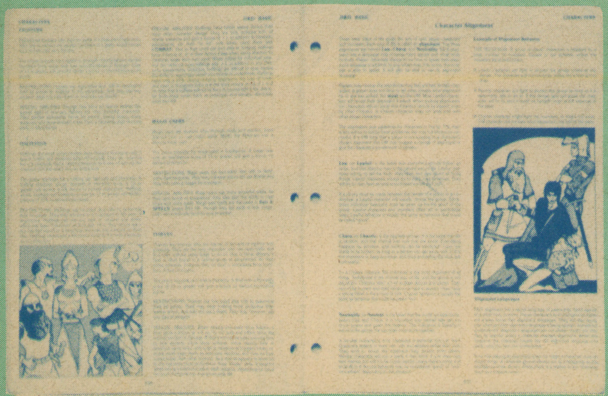
基本的ルールは、ベーシックセットですべて解説してあるが、このゲームがあまりにもブームになってしまったので、追加ルールが次々に発売されている。

たとえばエキスパートセットでは、おもに野外でのルールが書かれていて、いかだに乗って無人島探検などができるようになっている。

これに続いて、コンパニオン、マスタールールセットも発売されているが、ここまで手に入れても、とても使いこなせないだろう（注・日本語訳されているのはベーシックセットだけである）。

前に述べたように、ボード版RPGはルールだけあっても遊ぶことはできない。シナリオが必要だ。そうはいっても、シナリオの作り方がわからない、という人のためにシナリオも別売されている。それもプレイするキャラクターのレベルに合わせて選べるようになっているから親切だ。

そのなかには1人用のシナリオもある（特殊なインクで隠してあるイベントを見ながらプレイするようになっている）ので、仲間がいなくても十分に遊ぶことができる。



▲▶英語版D＆D。ルールはかんたんだが、ついついのめりこんでしまう魅力を持っている。

では、D&Dのベーシックセットの内容を紹介しよう。

- ●キャラクターの作り方（まずサイコロを振って自分の能力を決定する。その能力に適した職業を選ぶ。その後、性格、職業を決める）
- ●魔法使い、僧侶の魔法の説明
- ●冒険の手順（移動、時間の経過の方法など）
- ●戦闘の手順（戦闘中の移動、先攻後攻、戦闘中の距離についてなど）
- ●モンスターの解説
- ●宝物について（マジックアイテム、宝石など）
- ●マスターの心得（シナリオの作り方、ランダムエンカウンター表、実際のプレイの例など）

ベーシックセットの内容はこれだけだ。日本語版ではもう1冊本が入っていて、それには具体的なゲームの進め方が書いてある。

D&Dのベーシックセットには、この2冊の本とゲームで使う特殊なサイコロがいくつか入っているだけなのだ。

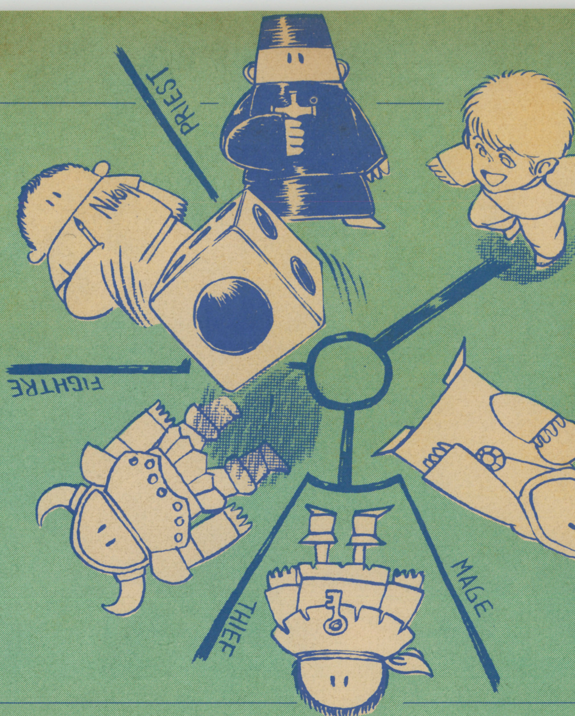
説明を読んでいて気がついた人もいるかもしれないが、D&Dでは種族を選ばないのだ。だからといって、エルフやドワーフなどの種族が出てこないわけではない。じつはエルフは、職業の中に入ってしまっているのだ。

つまり、サイコロを振って能力を決めた後に、ファイター、クラリック、マジックユーザー、シーフ、エルフ、ドワーフ、ハーフリングなどのなかから職業を選ぶのだ。

これには、ふだんコンピュータRPGで、エルフの魔法使い、ドワーフのファイターなどという選び方をしている人たちは少々面食らうかもしれない。

しかし、あくまでもかんたんなゲームを、と考えれば当然の処置かもしれない。

このD&Dは他のゲームが世界を限定しているのに比べて、設定にもかなりの自由がある。剣と魔法の世界で、文化



レベルが中世程度のものだったら、どんなシナリオを作っても対応するようになっているのだ。だから、ゲームマスターが初心者でも、ある程度は楽しめる。これこそ、初心者でも楽しめるD&Dの特徴といえるだろう。

　たとえば、仲間うちで遊ぶ場合も、そのメンバーが親しみを持っている世界（それが小説だろうと、アニメーションだろうと）にかんたんに置き換えることができるため、ゲームに対する思い入れもしやすくなるのだ。

　それに、コンピュータRPGの世界をかんたんにD&Dの世界に置き換えることもできる（ボク自身もウィザードリィ版D&Dのシナリオを作ったことがある）ので、シナリオを思いつかないマスターでも、自分がプレイしたコンピュータRPGをアレンジしてシナリオにすることができるのだ。この方法で遊んでみると、いかにコンピュータ版は安易に作られているかわかるはずだ。

　D&Dの良い点はもう一つある。それは資料が非常にたくさん用意されていることだ。ただでさえシナリオが作りやすいのに、そのうえ、D&Dの資料としてモンスターマニュアルやプレイヤー、マスターのためのガイドブックも発売されている（英語版だけなのは残念）。

　さらに、D&Dに合わせた小説なども出ているので、資料の豊富さにかけては右に出るものはない。これも歴史のある（といっても十数年程度だが）ゲームの強みだろう。

　D&Dにかぎらずすべてのボード版RPGにいえることだが、RPGとしてのおもしろさはマニュアルのどこにも書かれていない。というのも、ボード版RPGの楽しさはゲームをしている間の会話にあるのだから。

　一つの謎が出てくれば、その謎についてパーティー内で相談し、マスターにヒントをもらうこともできる。また、マスターの動かしているキャラクターと世間話をしたり、モンスターとの戦闘を避けるために交渉したりする楽しさもある。

　ボード版RPGの楽しみである、こういう会話がどうすればできるかは、マニュアルに書いてあるわけでもないし、人に聞けば教えてくれるものでもない。自分がその状況にいたらどう行動するかを考えながら自由に話をすればいいのだ。

　パーティーで相談していて意見が別れたとしても、自分が正しいと思ったら、その意見を押し通せばよい。それでもだめなら反乱を起こしてもいいのだ（普通こんなことはしないけどね）。

　アメリカでは、D&Dでの行動が実際の生活にも影響をおよぼし、自殺してしまったり殺人を犯したりするという人もいるほどだ。もちろん、ここまで熱中することはないけどね。

　こんなわけだから、D&Dにかぎらずボード版RPGのほんとうのおもしろさは、文章だけではとても伝えられない。ぜひ一度実際にやってみることだ。それでこそほんとうのおもしろさがわかるはずだ。

　いずれにしても、D&Dがボード版RPGの代表作、もっともよく知られている作品であることはたしかだろう。

ルーンクエスト（RUNEQUEST）

　このゲームは1978年にカオジュウム（CHAOSIUM）社から発売されたが、2、3年前、シミュレーションゲームの最大手であるアバロンヒル（AVALON HILL）社が版権を買い取って、装いも新たに再発売された。

　ボクはカオジュウム版しかプレイしていないので、そちらをもとに話を進めるが、たぶんアバロン版もそんなには変わっていないと思う。

　このゲームはD&Dほど、低年齢向きに書かれてはいないし、日本語版も発売されていない。そのうえ、D&Dよりもはるかにむずかしくなっているので、初心者ではなかなかたいへんだ。

　内容は、

●キャラクターの作り方
●冒険の方法（時間、移動）
●戦闘に関しての能力
●基本的な魔法
●行動に関しての各種能力（薬品を作る、山に登る、泳ぐ、隠れるなど）
●ルーンマジック
●モンスター
●宝物

などで構成されている。

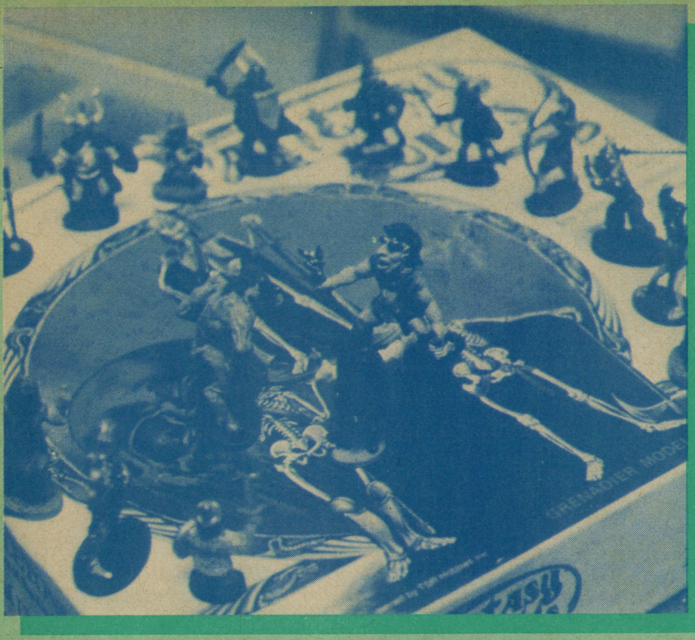
　これだけを見れば、D&Dと変わらないようだが、これら一つ一つに関して、D&Dとは比べものにならないくらい細かくむずかしい説明があるのだ。

　キャラクターは基本的に人間だけで（他の種族を使ってもいいが、面倒くさいだけだ）、職業などは関係ない。すべてのキャラクターがファイターであり、魔法使いでもあるのだ。

　当然、なにかに秀でなければならないが、それはサイコロを振って自分の能力を決めた後、トレーニングを重ねて作り上げていくわけだ。

　トレーニング（魔法、学問、兵役などある）をするにしても、装備を買うにしても金がかかる。その所持金は、キャラクターの生まれた環境が影響してくる。金持ちの家に生まれれば学校に行くこともできるし、すばらしい装備を買い揃えることもできる。生まれた環境まで、このゲームでは決定するのだ。いかにルー

▲▶英語版ルーンクエスト。細かいところまで決めこんでしまうマニア向けゲーム。



ンクエストが奥が深いゲームか、わかってもらえるだろうか。

戦闘に関しても、D&Dのように当たった、当たらないとかんたんに判断してしまうことはない。武器をどのくらい使いこなしているかパーセンテージで表したり、シールドで防御する能力が何パーセントあるかなど、くわしく戦闘の過程を追っていく。

そのうえ、ヨロイのどこに当たったなど、命中位置の判定まで行ってしまうのだ。

おかげで、このゲームを複数同士で戦うと、慣れるまでにとんでもない時間がかかってしまう。

魔法に関しても、非常に複雑なルールになっている。D&Dはマジックポイントの概念がなかったが、ルーンクエストでは、キャラクターの能力のなかにパワー(POW)があり、これで魔法の使える回数などを決定するようになっている。

ルーンクエストの魔法は、大きく2つに分けることができる。1つはベーシックマジック(基本的魔法)と呼ばれるもので、誰でも金を払って魔法を習えば使うことができる。強力な魔法は当然習うのもむずかしいし、POWが高くなければ使えない。

このベーシックマジックのなかには、同じ魔法でも段階によってどんどん効果が上がっていくというのもある。たとえば剣の切れ味を良くする、傷を治す、などの魔法は、ウィザードリィをやっている人たちにはおなじみのものだ。

そして、もう一つの魔法はルーンマジックである。キャラクターは、自分の名前と同時にカルトを決定する。このカルトとは、そのキャラクターがどの神様を信じているかを示すもので、熱心な信者になれば、神が力を貸すという形で強力な魔法を使うことができる。

ルーンクエストのもっともむずかしく、もっとも魅力的な点が、このカルトだ。

その世界に存在している神まで設定にふくんでいるくらいだから、このゲームはD&Dに比べて、世界設定がかなり限られている。D&Dが設定に自由を与えた代わりにかんたんなゲームになったのに比べて、ルーンクエストは設定を厳密にする代わりに、細かい部分までルールにふくんでいるのだ。

ちなみにルーンクエストには、基本世界というものがあり、こと細かな地図や年表まで用意されている。

ほかにも、いろいろな資料や、シナリオが用意されているが、そのなかで目立つのがRPGの世界では単なるモンスターとして登場するトロルが、1つの種族として細かく設定されていることだ。

トロル好きのデザイナーが仕組んだことだが、よくぞここまでと感心してしまう。

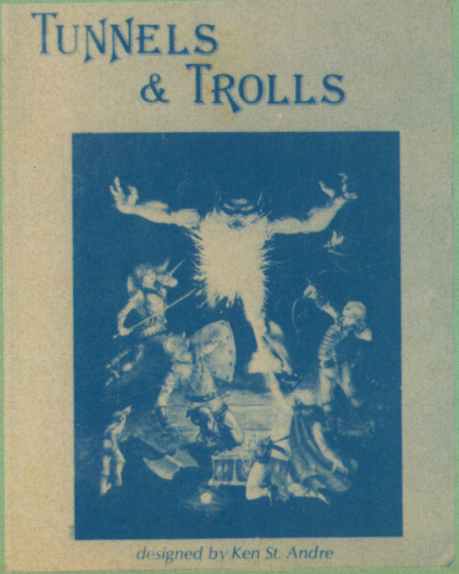
TUNNELS&TROLLS (FLYING BUFFALO社)

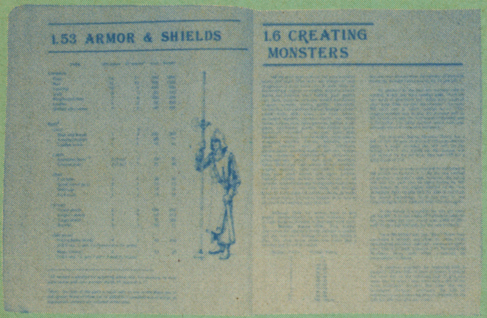
1979年に発表されたこのゲームは、かんたんなRPGという点では、D&Dに似ているが、よりかんたんに作られている。

その典型的な部分は、ほかの2つのRPGでは、4、6、8、12、20面体のサイコロを使うのに比べて、T&Tでは6面体のサイコロだけで、いろいろなイベントを処理していくことだろう。

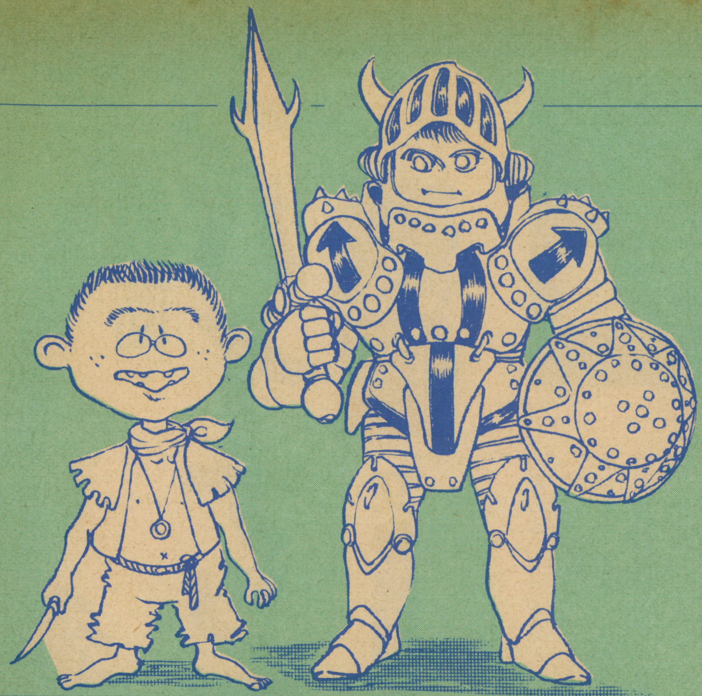
内容は、

- ●キャラクターの作り方
- ●キャラクターの装備
- ●モンスターの作り方
- ●冒険の方法
- ●戦闘
- ●魔法





▲▶英語版T&T。武器や防具の豊富さでは随一。



などがおもなルールになっている。

このほかゲームに付随するいくつかの点もおさえてある。この項目のなかで1つおもしろいのは、モンスターの作り方だろう。

T&Tでは、他のボード版RPGのように細かくモンスターの説明をしない。本に書いてあるのもほんの数種類だけで、それもモンスターの特徴などには触れていない。モンスターを作るときの目安となる数字だけが書かれている。この点は、他のゲームとかなり違っている。

T&Tのキャラクターの作り方は、前の2作よりもコンピュータRPGに近い。キャラクターは、名前を決めた後、おもな能力を決定し、その後に種族を決める。種族によって各能力に修正が加えられ、最後に職業を決定するのだ。

この職業には、おもしろい特徴がある。ふつう、魔法を使える職業というのは、攻撃的魔法を使う魔法使い系と、防御的魔法を使う僧侶系の2つがある。しかし、T&Tではこのようなはっきりした区別はなく、単なる魔法使いがいるだけだ。

ボクがこのT&Tを幻想辞典の資料として加えたのには1つの理由がある。それは武器・防具の種類が多いうえ、それぞれの武器の能力が数値で表されていたからだ。

実際、洋書をさがしていけば、昔使われていた武器などはいくらでもみつかるが、その能力がわからないことにはゲームとして役に立たない。

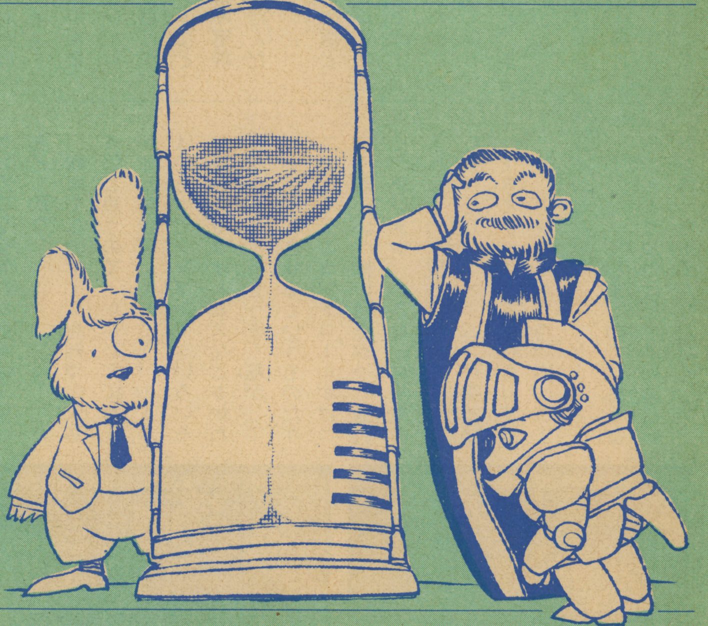
そこで、100種類近くの武器が能力付きで載っているこのボード版RPGを参考にしたのだ。

T&Tの特徴は先にも述べたようにかんたんなことだが、別売りされているT&Tのシナリオなどを見てもそれがよくわかる。シナリオには1人用のものが多く、本当に初心者でも十分に遊べるRPGなのだ。

ほかにT&Tのおもしろい点としては、銃のルールがある。剣と魔法がメインになっているファンタジーの世界に銃が出てくるのもおかしいが、このルールを読んでいると、いかに銃というのが強力な武器であるかがよくわかってくる。ボード版RPGの世界に銃なんて不釣り合いだと思う人もいるかもしれないが、ルールで説明しているのはせいぜいフリントロックのマスケット銃までで、グレネードランチャーや機関銃なんてものは出てこない。

T&Tは、D&Dと同じように世界設定をかなり自由にできるので、失われた文明の遺産ということで拳銃をだしてみるのもおもしろいかもしれない。

残念ながら、T&Tは日本語版が出ていないし、日本に大量に輸入されているわけでもないので、手に入れるのはむずかしいかもしれない。



RPG Q&A

まず最初に、今回紹介したようなボード版RPGは、どこで手に入るか説明しておこう。

D&Dは日本語版が発売されているので、全国どこでも手に入る。日本語版の値段はベーシックセットで4800円だ。売っている店は、シミュレーションゲームが置いてあるような大きなおもちゃ屋、模型店などだ。

ちなみに私は、荻窪の喜屋ホビーにお世話になっている。

D&Dの日本語版発売元は㈱新和で、連絡先は☎03・861・8981である。

他の2つのゲームは、英語版のみだが、ルーンクエストはアバロンヒル社のゲームなので、アバロンヒルのゲームが置いてある店ならば、取りよせてもらえると思う。

輸入元であるホビージャパンの連絡先は☎03・379・4328である。値段はちょっと高めで、マスターセットとプレイヤーセットの2つで1万5000円である。

T&Tは、残念ながら日本ではかんたんに手に入らない。海外のシミュレーションゲームを自分のところで輸入しているような店をさがすしかないだろう。

第20回 パイナップル通信

文●桃園隆夫

ILLUST／MAMORU YAMAMOTO

おなじみゲーム大行進

こいつがうわさのビー玉狂

USAのパソコン用ソフトはどれもこれも個性的で驚かされるが、ゲームセンターでおなじみの移植ものゲームも、国産のパソコン、ファミコン用のものとくらべても出来のよいものが多い。

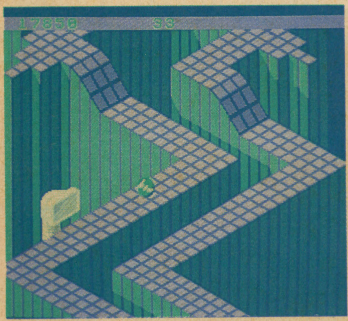
で、今回はC-64／128、ATARI、AMIGA用に移植された比較的最近のゲームを取り上げてみよう。

まずAMIGAに移植されたばかりの、あの〝マーブル・マッドネス〟の登場だ。これはATARI社のヒットゲームで、プレイしたことのある読者も多いと思うが、このグラフィック、サウンドなどはパソコンには絶対に移植不可能なくらい迫力ある出来だったんだよな。

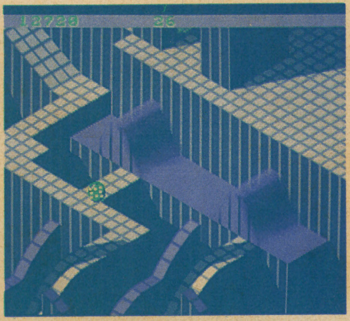
ところが、このAMIGA版となってよみがえったマーブル・マッドネスは、他のパソコンではマネのできないほどオリジナルのゲームに近い仕上がりになっている。プログラムをBOOTすると、まずプレイヤーの数（1人か2人）、そして何を使ってプレイするか(ジョイスティック、マウス、トラック・ボールの中からセレクト）を決めてからプレイ開始となる。もちろん1人でやってもおもしろい。でもゲームセンターにあったマシンがそうだったように、2人でプレイしたほうが数倍楽しくなることはまちがいないだろう（ただ、ケンカになる恐れがあるので要注意！　かな）。

初めてこのゲームを知った人も多いと思うので、かんたんにルールなどを説明しておこう。ルールはいたってシンプルで、いろいろな障害物やウオームスなどをかわしながらビー玉をうまく転がしてゴールインさせるというものだが、このビー玉のコントロールがけっこう難しい。細い道をやっと通れたと思いきや、いきなり掃除機のようなものが現れて吸いこまれてしまったり、ウオームスが突然襲ってきてダメージを受けたりする。

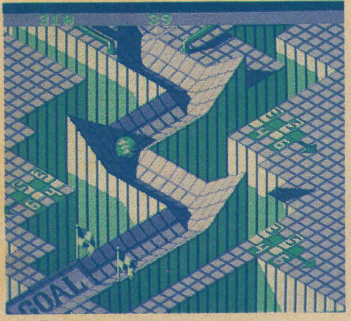
そして決められた時間内にゴールインしないと途中でゲームオーバーとなってしまうので、熱くなることまちがいなし。不思議な魅力を持ったゲームなんだね。



▲気をつけないと、吸いこまれるぞ。



▲波打つ地面？　こんなのアリかあ？



▲急げ！　ゴールはすぐそこだ。

▲ウ～ン、グラデーションが美しいナァ。

また、AMIGA独特のサウンドやグラフィックの美しさに見とれて、プレイしていることを忘れてしまうこともしばしばだ。おかげで最初のうちはなかなか次の面に進めないけど、これも楽しみのひとつだね。

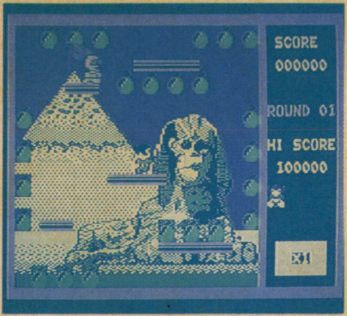
逆輸入モノを楽しんでみよう

C-64／128といえば、最近はイギリス産のソフトが脚光をあびるようになってきた。USA産のものと比較しても、同等かそれ以上の出来のものが少なくない（最近はUSAでも、C-64／128のソフトはU.K.ものがブームなんだ）。そしてどういうわけか、日本のビデオゲームの移植版もかなりたくさんある。

その中から〝GHOSTS'N GOBLINS（魔界村）〟、〝BOMB JACK（ボンジャック）〟、〝COMMANDO（戦場の狼）〟の3本に登場してもらおう。

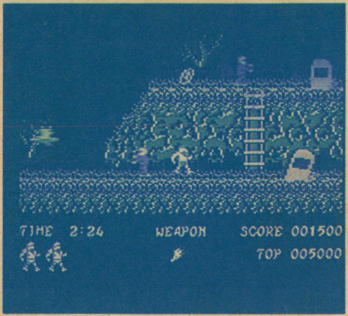
魔界村はファミコンにも移植された人気ゲームだが、このCOMMODORE版はオリジナルに負けない難しさを持っている。たぶん面数もオリジナルと同じだけあると思われるのだけれど、まだ龍が出てくる4面までしか確認はとれていないのでR。

なにしろ、わがパイナップルの常連客で〝名人〟といわれている0君（ファミコン版をあっという間に終わらせてしまう）が、どうしてもその4面をこなせないのだから、いまだにこの魔界村は何面まであるか不明なんだ。0君に言



▲スフィンクスがキマッてるネ。

▲ボンジャックのタイトル画面はシンプル。



▲オー、まさしく魔界村だねえ。

▲タイトル画面は、キャラクター総登場。

わせると、オリジナルよりも難しいそうだ。C-64／128のユーザーはぜひ挑戦してみてほしい。

サウンドもCOMMODOREのサウンド用カスタムチップの機能をフルに使い、なかなか不気味な曲と効果音を出してプレイヤーの気分をもり上がらせてくれるから、ゲームセンターにあったものとは違った感じで楽しめるソフトだよ。

〝ボンジャック〟もまた、うまく移植されているソフトだ。グラフィックは、今まで見たことのある8ビットのパソコンのどのソフトよりきれいで、ゲームセンターのものに迫る出来になっている。内容、テーマソング、そしてキャラクターなどはオリジナルのままだから、家でもゲームセンターの気分を味わいたい人にはオススメの一枚だ。

これなどを見ていると、イギリスのソフトハウスの優秀(ゆうしゅう)さがわかるのでR。

イギリス産を甘く見ちゃいけない

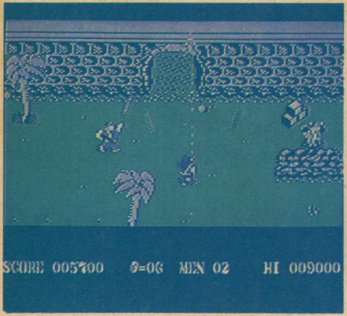
COMMODORE用の最後は〝戦場の狼〟だ。これは最近のC-64／128用移植ソフトの中では一番人気のもので、ゲーム中に演奏され続ける曲がなんともいえないハイな気分にしてくれる。

自分以外はすべて敵、という戦場に入りこんで敵の本拠地(ほんきょち)を破壊するのがプレイヤーの目的だ。画面は縦スクロールするタイプで、多いときには20以上の敵がプレイヤーのキャラクターめがけて攻撃をしかけてくる。まさに大迫力だ。

そしてこういうタイプのゲームには必ず、絶対に敵の弾(たま)に当たらずにうまくすりぬけられる場所というのがあるけれども、とくにこの〝戦場の狼〟は、まず最初にその場所を見つけることから始めないと、1面もこせないほど敵の攻撃が激しいんだ。このCOMMODORE版も、ゲームセンターのものより難しくできているソフトの1つと言える。

どういうわけか、今回とりあげた3本のソフトに限らず、イギリス産のゲームはどれもすごく難しい。パソコンゲームを相当やりこんだ人でもなかなか先に進めなかったりするほどだ。

イギリスではC-64といえば、日本のファミコンのような存在で、



▲ファミコン版なんかメじゃない激しさだ。

▲タイトルバックは、何種類もあるんだよ。

わが国でファミコンフィーバーがおきる数年前から、一般の家庭でもC-64を使ってパソコンゲームを楽しんでいたんだ。そんなキャリアがソフトの質を高め、プレイヤーのテクニックをみがいてきたんだね。

日本では、ウラ技本やヒントブックを一生懸命に見て最後まで終わったなどと自慢(じまん)しあう風潮(ふうちょう)があるみたいだけど、これじゃいつまでたってもいいソフトが生まれるはずがないとは思わないかな？

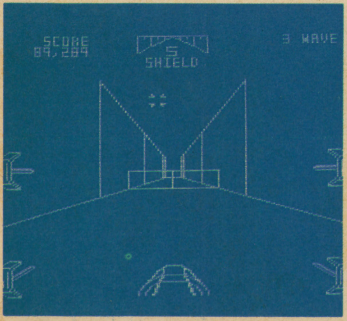
幻の名作スターウォーズ

それでは最後に、ATARI-XL／XE用の〝STAR WARS〟をかんたんに紹介しよう。このパイナップル通信のファン諸君にはもうおなじみのオールディだけれども、まだまだスターウォーズフリークが多いので、また取りあげてみることにしたんだ。

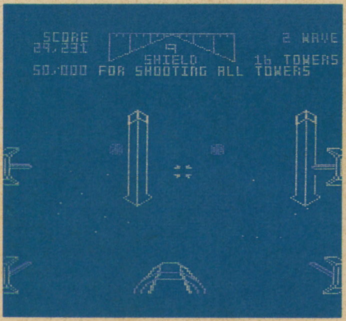
このオリジナルは、今から2、3年前にはどこのゲームセンターにもあったATARI社のヒットゲームで、ベクトルスキャン・グラフィックとスピーチシンセ機能をふんだんに使用した、映画『スターウォーズ』のゲーム版だ。

内容はこれまでも取り上げたことがあるので省略するけれども、ATARI用のものはオリジナルの迫力をそのまま味わえるほどのできあがりで、やはり2年前の発売にもかかわらず、いまだに名作として語られている。残念なことに、今は発売元のパーカーブラザーズ社とルーカスフィルムとの間で著作権などの問題が生じて廃版(はいばん)になってしまい、入手不可能というオマケまでついてしまったいわく付きのソフトでもあるのだ。

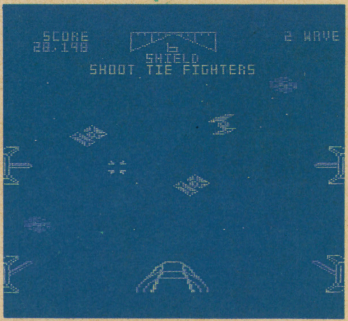
このスターウォーズのように、ゲームセンターにあったものがパソコンに移植され、それがまた名作としてゲーマーたちに語り継(つ)がれる。こんな移植ものはこれからもどんどん増えてほしいな。



▲デススターの溝の中にも障害物が……。



▲この柱は、いったい何なのかなあ？



▲まずは宇宙空間での戦いから始まる。

GAME OVER

●せっかく書いた編集後記が却下された。ある人のインボーによるものらしい。なぜだ！　悩んじゃったボクは、夜は寝られず、昼に寝て、やるときはやるけど、やらないときは家に帰ってやるという具合だ。なんか、いいぞー。　　(サミー)

●最近のサミーはマップ貼りまくりっ。人は彼を〝マッパー〟って呼ぶのさっ！　そんな彼をこよなく愛するジンが考えた特集タイトルは〝マップステップジャンプ〟。ホントにも～、ワケがわかんないじゃないっ！（今回は㊕文体）　　(頭)

●すっかり秋らしくなったが、私は体調の変化で季節がわかるのだ。春には鼻水が止まらなくなり（ただの花粉症）、秋には咳が止まらなくなる（たんにノドが弱いだけ）。季節の変わり目を知らせてくれる自分を私は偉いと思います。　　(TAKE)

●締め切りの日が過ぎたというのに、まだ担当ページがいっぱい残っている。どうしよう。はっきりいって編集後記なんか、書いてるひまなんてないんだよな。ほら、こうしてる間にもデザイナーを待たしてるんだから……。　　(T．S)

●「お嬢サマをお借りします」とジンに告げて、サタデーナイトにローラースケートに連れ出してくれたライターの某。２日後、痛む体をスリスリしながらジンのあのときの言葉をかみしめる。「あっ、昔お嬢サマね」――何さ、昔色男っ！(ふ)

●最近は、ともかく疲れることが多い。駅員とはケンカするし、変態は見るし、晩メシは来ないし、早川クンのわけのわからない原稿を毎日リライトしなければならないし……。㊞・ライターの皆さん、最近当たってばかりで、ゴメン。　　(K)

●付録のソノシート、かけてみたかな？　セガ・ファンでなくても、思わず胸キュンだね！　というわけで、特別定価になりました。来月はいつもどおりの定価にもどるけど、カラー増ページで、超特大特集を組むから、楽しみにね！　　(ジン)

プログラムのバグと内容についてのお問い合わせは、下記の時間に下記の電話で受けつけています。なお、ゲームのヒントなどについてはお答えできませんので、あしからず。

月曜日～金曜日
TEL.　午後4時～6時

[03]263-2230

●編集長　豊田素行
●副編集長　麻生健司
●編集
白勢房枝　新保利昭　武田浩二
石村　治　桑原　修
●協力スタッフ
浮田利康　遠藤行一　鎌田良久
西城　恵　佐々木好幸　SHOTAN
武井つかさ　たけじゅん　中村龍彦
早川　浩　氷水芋吉　雅
CPM闘幻狂ファミリー
●校正
関　民子＋グループごじら

月刊 Beep 11月号
昭和61年11月1日発行(毎月1日発行)第2巻第12号
通巻25号
■発行人　孫　正義
■編集人　岡部雅穂
■発行元　株式会社　日本ソフトバンク
出版事業部　〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095　編集☎03・265・5808
本社 〒102 東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル2F
営業部 ☎03・263・3598　商品部 ☎03・263・3599
西日本営業部 〒541 大阪市東区南本町2-6明治生命堺筋本町ビル10F ☎06・264・1471
■印刷　大日本印刷株式会社
©1986 SOFTBANK CORP. 雑誌17659-11
本誌からの無断転載を禁じます。

料金受取人払

郵便はがき

102

麴町局承認
2555

(受取人)

東京都千代田区
四番町2－1

差出有効期間
昭和61年12月
7日まで

㈱日本ソフトバンク

Beep 11月号 編集室行

住所 □□□-□□ ☎ (   )

氏名

年齢

性別 男 女

職業
学校(学部・学年)

所有機種

購入書店・ショップ

よく読む雑誌

あなたの希望するプレゼント番号をお書きください

プレゼントNo.

BEEP 11月号

愛読者カード 〈11月号〉

BEEP11月号

★今月号を読んでいちばん言いたいことをどうぞ

★今月号の記事で、おもしろかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今月号の記事で、つまらなかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今後とりあげてほしい企画・ゲーム

★今年発売されたＢＥＥＰの特集で、もっともおもしろかったものをあげてください

Soft
ソフトジャングル
Jungle
ILLUST/TOSHIKI SAWADA
SAWADA '86

[いまオイシイのはこれだ！]

華々しいデビューを飾るゲームは数々あれど、息の長〜いものというとなかなか……。今月も１・２位と新作が並んでいるけど、みんな長〜く楽しんでほしい！

1位 覇邪の封印 KGDソフト

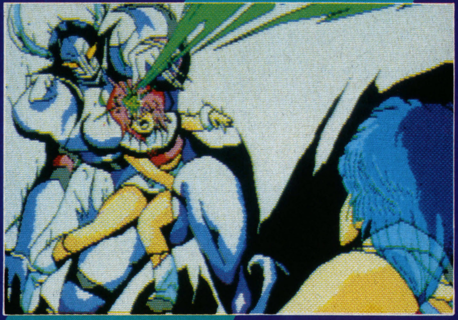
●ロールプレイングゲーム

〝マップを作る喜び〟を奪われて肩を落とした自称マッパーが「やめるキッカケがつかめなくて」３日で終了。こーゆー奴がゲームの寿命を縮めるのか……。〈写真はPC-88版〉

2位 グラディウス コナミ

●シューティングゲーム

〝HYPER〟の隠しコマンドもすでに遠い過去のお話。〝BAKA〟、〝AHO〟も試し済みのBEEPERの次なる楽しみ方は、スピードアップのみで！〈写真はMSX版〉



3位 α スクウェア

●アドベンチャーゲーム

１位とは67ポイント差。画面数の少なさが昨今のファンには物足りないのか伸び悩み。アニメや隠しナントカに話題が集中するのは、本望ではないはず……。〈写真はPC-88版〉

4位 XANADU 日本ファルコム

●ロールプレイングゲーム

MSX２版の発売決定とともに、ＦＣ(ファミコン)版がハドソンから出ることも決まり、何やら騒々しい秋・冬になりそう。ＦＣ版についての情報はテレホビーのページで。〈写真はＸ１版〉

5位 ウイングマン２ エニックス

●アドベンチャーゲーム

先月７位から返り咲き。４位とは51ポイントと大きく離れているものの、その底力にビックリ。同社の『北斗〜』はもちろん、原作の魅力だけでこうはいかじ。〈写真はPC-88版〉

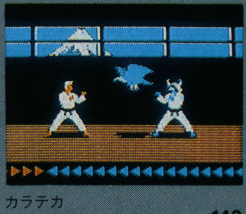
アップルベスト10

謹告// 創刊以来続いた〝アップルベスト10〟は、諸般の事情により今月から休載となります。長い間、応援ありがとう。

メビウス

アルタネイト・リアリティ

ウルティマⅣ



カラテカ

BEST HIT

注目ソフト

★12位　ロボレス2001（AC）マイクロネット——人間のプロレスでは物足りない!?　ロボットがマットの上……どころか天井までジャンプして繰り広げるパワフルなレスリング。必殺技をモノにできたら楽しさ2倍・3倍。キーボード上のパフォーマンス！

★14位　ウイバーン（RP）アルシス・ソフトウェア——RPよりはシューティングゲームのほうがより近いイメージで、3段変形するウイバーンは、あのテグザーにも似たり。3D迷路にマルチウインドー、でかキャラ……オイシサいっぱい。ライターの某がすっかりハマッた1本！

★15位　スーパーマリオブラザーズ（AC）ハドソン——FC（ファミコン）版をプレイしたキミならパスしたほうが体によさそう。でもこの勢いはさすが。げに恐ろしきはFC症候群（シンドローム）。

★31位　ディスクASCII 天文シミュレーション(S)アスキー——雑誌ASCIIに掲載されたプログラムをディスクサービス、好評！

★34位　ディーサイド（AD）コムパック——『ラグランジュL-2』のパート2。制限時間に悩まされて憤死!?　新しさはないものの、しっかりアドベンチャーしているのが嬉しい。お試しあれ！

ランク	傾向	ソフト名（ソフトハウス）	ジャンル	機種	媒体（価格）
1	↑	覇邪の封印（KGDソフト）	RP	PC-88(mkII/SR)	5D(8,800円)
2	↑	グラディウス（コナミ）	AC	MSX	ROM(4,980円)
3		α（スクウェア）	AD	PC-88(mkII/SR)、FM-7/77(AV) X1-tu	D(5,900円)
4		XANADU（日本ファルコム）	RP	PC-80mkIISR/88(mkII)/88SR/98E(F/M/U/V)、X1(C/F/tu)、FM-7/77	T(6,800円) D(7,800円)
5		ウイングマン2（エニックス）	AD	PC-88(mkII)/88SR/98(E/F/M/V)、X1(tu/F)、FM-7/77(AV)	T(4,800円) D(6,800円)
6		魔城伝説（コナミ）	AC	MSX	ROM(4,800円)
7	↑	FINAL ZONE—WOLF—（日本テレネット）	AC	PC-88mkIISR(FR/MR)、X1(C/tu)、MSX	ROM(6,800円) 5D(6,800円)
8	↓	レリクス（ボーステック）	RP	PC-60mkII(SR)/80mkII(SR)/88(mkII/SR)/98(E/F/M/U/V)、MSX、X1(tu/F)、MZ-25、FM-7/77	T(5,800円) D(7,200円)
9	↓	三国志（光栄）	S	PC-88(mkII/SR)/98(E/F/M/V/U)、X1(tu/F)、FM-16β	5D(14,800円)
10	↑	地球戦士ライーザ（エニックス）	RP	PC-88(mkII/SR)、FM-7/77(AV)、X1(F/C/tu)、MSX	T(4,800円) D(6,400円)
11		冒険浪漫（システムソフト）	AC	PC-88mkIISR/TR/FR/MR	5D(7,800円)
12	○	ロボレス2001（マイクロネット）	AC	PC-88(mkII/SR)、X1(C/tu/F)、MZ-25	T(4,800円) D(6,800円)
13		北斗の拳（エニックス）	AD	PC-88(mkII)/88SR/98E(F/U/V/M)、FM-77(AV)、X1(C/tu/F)	T(4,800円) D(6,800円)
14	○	ウイバーン（アルシス・ソフトウェア）	RP	PC-88mkIISR(FR/MR) FM-77(AV)、X1(tu/F)	D(6,800円)
15		スーパーランボー（パック・イン・ビデオ）	RP	PC-88(mkII/SR) X1(C/F/tu)	T(5,800円) 5D(6,800円)
15		スーパーマリオブラザーズ（ハドソン）	AC	PC-88(mkII/SR)、X1(tu/F)	5D(6,800円)
15		アルバトロス（日本テレネット）	S	PC-60mkII(SR)/88mkIISR(FR/MR/TR)/98E(F/M/V)、FM-7/77(AV)、X1(C/tu)、MSX	T(5,800円) ROM(6,800円) D(8,800円)
18		マジカルキッド・ウィズ（ソニー）	AC	MSX	ROM(4,800円)
19		HYDLIDE II（T&Eソフト）	RP	PC-88(mkII/SR)、FM-7/77(AV)、X1(C/F/tu)、MZ-25/20/22	T(4,800円) D(6,800円)
20		TOKYOナンパストリート（エニックス）	S	PC-88(mkII/SR)/98(E/M/F/V)、FM-7/77(AV)、X1(C/F/tu)、MSX	T(4,800円) D(6,400円/7,400円)
21		冒険者達・賢者の遺言（アスキー）	AD	PC-88(mkII/SR/TR/FR/MR)	5D(7,800円)

傾向　↑ 前月から急上昇　↓ 前月から急降下　○ 今月の注目ソフト

ジャンル　AC アクション　AD アドベンチャー　RP ロールプレイ　S シミュレーション　N ノンセクション

協力店　石丸電気マイコンセンター　ラオックス横浜伊勢佐木町店　ヤマギワ玉川店　トキハマイコンセンター　九十九電機札幌店　ラオックス本店　うつのみや片町店　真光無線　J＆P渋谷店　J＆Pメディアランド　富士音響マイコンセンターRAM I

おもしろソフト情報局

カサブランカに愛を
殺人者は時空を超えて（シンキングラビット）

by 氷水芋吉

己れの発明で死ぬのもまた運命
めぐる因果は糸車、糸をたぐって現在・過去・未来へ

機種 PC-88(mkII/SR)/98E(F/M/V)
媒体(価格) 5D(7200円)

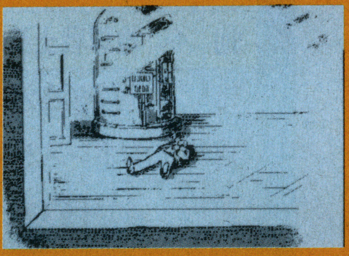
ストーリー

時は第2次大戦中のアメリカ。シカゴの新聞社デイリー・カサブランカに勤務する女性記者のジェリー・ランドルフは、ハイスクール時代からの親友メイ・エルガーが行方不明になったとの知らせ（と、書き置きともいえる彼女の日記）を受け、さっそく同僚の男性記者ロイ・スティーブンスとともに彼女の家に向かった。

かけつけたジェリーらがメイの家で見たものは、メイの父親であり時間航行の研究者でもあるクルツフォン・エルガー博士の死体であった！

しかし、不思議なことに博士の死に顔は、まるで死を覚悟していたかのように穏やかであり、さらに不思議なことには、殺人現場からの唯一の逃走経路である裏庭には、犯人の逃げた足跡がないのである。果たして犯人は、どのようにして博士を殺し、どのように逃げたのか？

すべての謎は、死体のそばに置かれていた巨大な機械が握っているように思われるのだが……。



▼ふと窓を見ると……これはタイヘン、博士が血まみれ！　まだ息があればいいのだが。

またまた本格派登場！

麻衣　ねえ、最近のアドベンチャーって、ものすごく質が高いのばっかりだと思わない？

英之　そうだね。『殺人倶楽部』とか『α』なんて、昔のアドベンチャーに比べたら質、量ともに抜群の出来だからね。本当に時代も変わったなぁなんて思っちゃうよ。

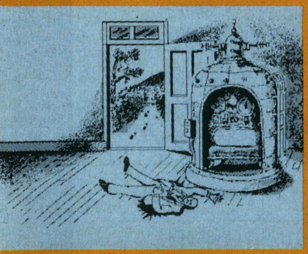
健　おっと、本格派アドベンチャーの総元締め『道化師殺人事件』を忘れちゃいけないぜ。あの作品は、ストーリーだけで勝負できた初めてのアドベンチャーだったもの。

英之　そして、今回の『カサブランカに愛を』は、『道化師』の後を継ぐ、これまた本格派アドベンチャーだっていいたいんだろう。

健　人のセリフを取るなよなぁ！　まあ、まったくそのとおりだからいいけど!!

麻衣　健のいうとおり、たしかに『カサブランカ』は『道化師』同様の、ストーリーで勝負できるアドベンチャーだといえるわね。なんといっても、グラフィック画面がすべて白黒なんて、自信がなければとてもできないことだもの。

英之　あれはただ単に、シンキングラビットの今林さんの趣味だという説も……。



▼とりあえず体を探してみよう。きっと手掛かりがあるぞ。

▼博士の助手のレイノルズ。おい、トボケた顔してないで！　博士が殺されてるんだよ!!

時をかけるアドベンチャー

英之　ところでこのゲーム、なんだか行動範囲が狭いような気がするんだけど……。

健　うっそでー！　このゲームほど行動範囲の広いものはないぜ。さては英之、まだタイムマシンに乗ってないな？　博士の死体のそばにあった機械、あれがタイムマシンなのさ。

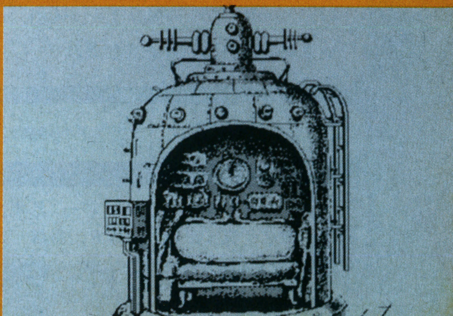
英之　ばかにするなよ、それぐらいボクだって気づいているさ。

博士の本棚にあった、H・G・ウエルズの空想科学小説っていうのが、あの有名な『タイムマシン』のことだとか、機械のメーターに表示されている8桁の数字が西暦の年月日のことだとか、ちゃーんとわかっているんだから。……ただ、タイムマシンに乗ろうとすると博士の助手のレイノルズが怒って……。

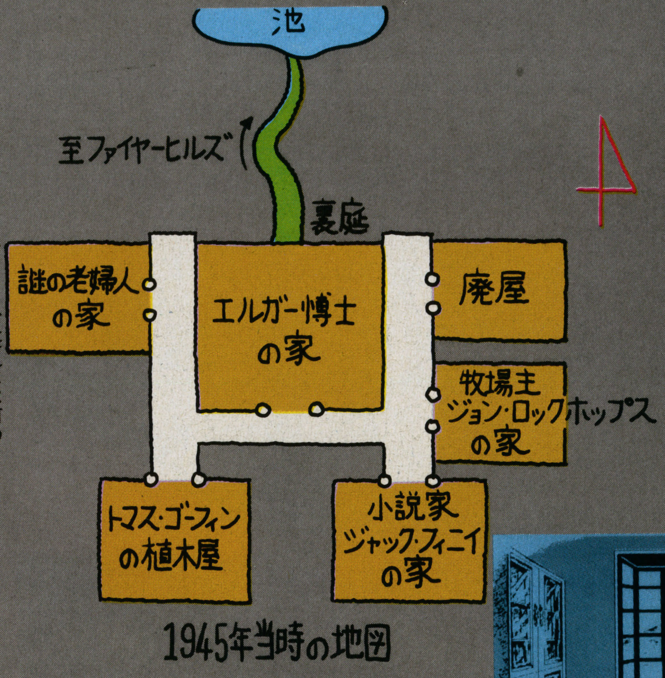
麻衣　それじゃあ、まだ英之は1945年でやるべきことを済ませてないのよ。とくに、町の人と仲良くなっておかなくっちゃ！

健　タイムマシンさえ使えれば、町の人の過去と現在を見比べて楽しんだりできるもんねー。

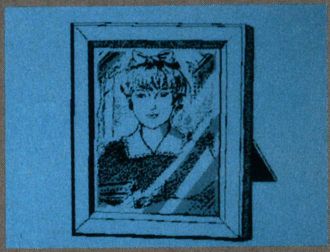
「植木屋のトムは酒で身を持ち崩したのかなぁ？」なんて

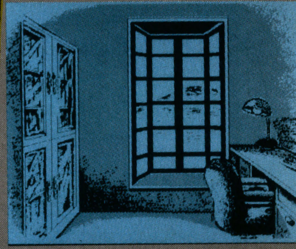


▶これが本邦初公開(?)のタイムマシン。不用意にいじると、死んでしまうかも。



いっても、英之には何のことだかわからないだろー。
麻衣 そうそう。あと、研究所の西隣に住む謎の老婦人が、じつは主人公2人の未来の○○だなんて、英之には教えてあげないもーん。
英之 しばらくBEEPに出ない間に、麻衣も意地悪になったなぁ。
……それで2人がこのゲームに詳しいのはわかったけど、結局犯人は誰なんだい? ヒントだけでも教えてくれないかなあ?
健 それを教えちゃうとゲームがおもしろくなくなるよ。まぁそうだな……、博士が死んで一番喜ぶ人間が犯人だってことさ。博士は軍部の人間に協力を迫られてただろう。それを嫌(いや)がっている人間といえば……。
英之 わかった! あの、謎の小説家ジャック・フィニイに違いない!! あいつが敵国の情報部員かなんかで、研究が完成する前に博士を始末(しまつ)したんだ。
健 わかってないなぁ。この物語はそんな単純なものじゃないんだから。だいたい、ジャック・フィニイは実在の小説家で、『盗まれた街』なんていう小説を書いた人なんだよ。あの人はシロさ。
英之 まさか、娘のメイが殺したとか……。
健 まあ、英之の想像におまかせするとしようか。
麻衣 そういえば、ロバート・A・ハイラインっていう作家の『時の門』っていう小説もヒントになるわよ。
英之 ???
健 まあ、意外な人っていうべきだろうな。
麻衣 こりゃ時間がかかりそうね。


▼ああ、メイ、あなたはいったいどこにいるの? ジェリーはこの写真を見てつぶやいた。

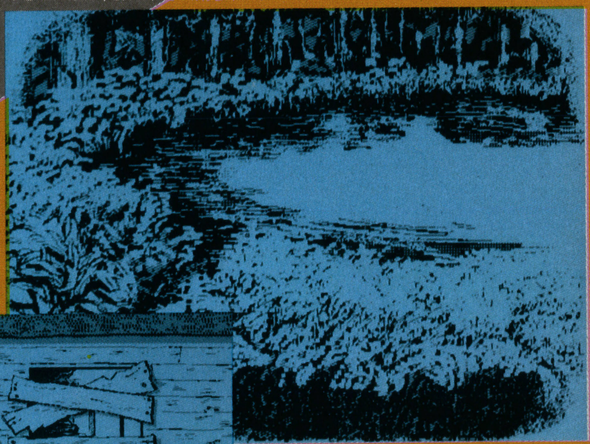

▶博士の書斎には、科学者らしからぬ「空想科学小説」が。題名は何なんだろう?

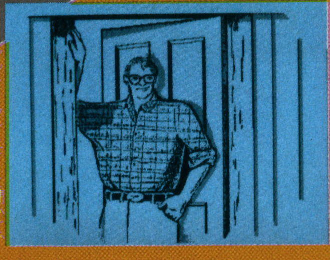
▼丘からの足跡。しかし、犯人が逃走した足跡がない! 犯人はいったいどこに消えたのか?

時間とはかくも素敵な……

麻衣 だけど、このアドベンチャーを解き終わった後の感動といったら、なんというか、筆舌(ひつぜつ)に尽(つ)くしがたいわね。
健 前作の『道化師』だと、終わった後はなんか後味が悪かったんだけど、今回の『カサブランカ』は、もう最高! なんだか俺、人間が素晴らしく思えてきたもんな。
英之 おっと、健らしくない言葉!
麻衣 でも健のいうとおりね。エルガー博士と奥さんの愛、エルガー博士の人間愛、そして主人公2人の……。あと、殺人事件とは直接関係がないけど、2人が勤めるデイリー・カサブランカ新聞社の、ケニー・ニコルスのお母さんの優しさとか♥
健 あーあ、女の子はこれだからなぁ。すぐロマンティックな考えで胸がいっぱいになっちゃって。
麻衣 なによ。健だって、ゲームしながら涙ぐんでたじゃないの!
健 あ、それは言わない約束だろ!!!
英之 いいなあ、解き終わったヤツは。……こうなったら、早くボクも解かなくちゃ!

▼謎の老婦人は、すべてを知っているかのような目で、2人に優しく微笑むのであった。


▼ここには30年前、博士の研究所があったと聞く。じゃあ、この足跡は……?


▶「ジャック・フィニイ」と聞いて、ニヤッとした人はかなりの読書家……

◀毎度おなじみの廃屋。ここにだって、30年前には人が住んでいたはずだ。

アルバトロス・拡張コース（日本テレネット）

by たけじゅん

こんなコースでプレイしてみたい
なんと5本合わせて180ホール、これ1本でプロ級!?

機種　PC-88mkIISR/FR/MR/TR、X1(C/tu)
媒体（価格）　5D(4500円)

ヤリガイ・モリモリ

今回紹介するのは、すでにBEEPで紹介したアルバトロスの拡張コースなのである。これは全部で5種類あって、そのうちビジュアルコース、エキスパートコース、ワールドコースが発売されている。それぞれディスク2枚組み、36ホールが収まっているのだ。つまり拡張コースを全部買ったら180ホールが楽しめるという、なんともうれしいお話なのである。

先の3つのなかでも特徴があるのはビジュアルコースで、なんと1つ1つのホールがモナリザだったり、チャップリンだったり、マリリン・モンローだったりするのである。おもしろいけど、変化が激しいので、難しさは一流だぞ。

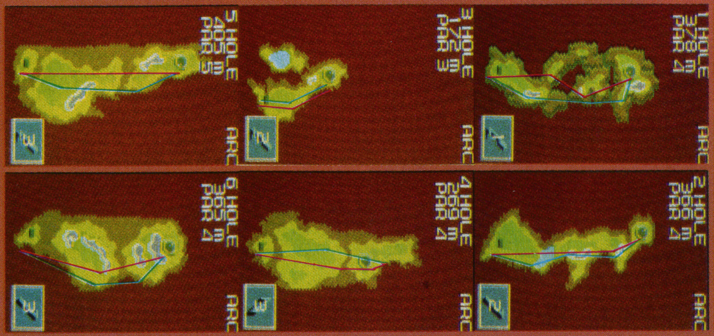
正統派の難しさを味わいたい人は、やっぱりエキスパートコースだろうね。ビジュアルコースと違ってバランスのとれた難しさだから、本当のアルバトロスファンにはもってこいだぞ。

そして最後はワールドコース。これは世界中の国を形ど

黄金狂時代！のチャップリン　マリリン・モンロー　聖徳太子はいとなつかし

毛沢東　ダ・ヴィンチのモナ・リザ

ビジュアル



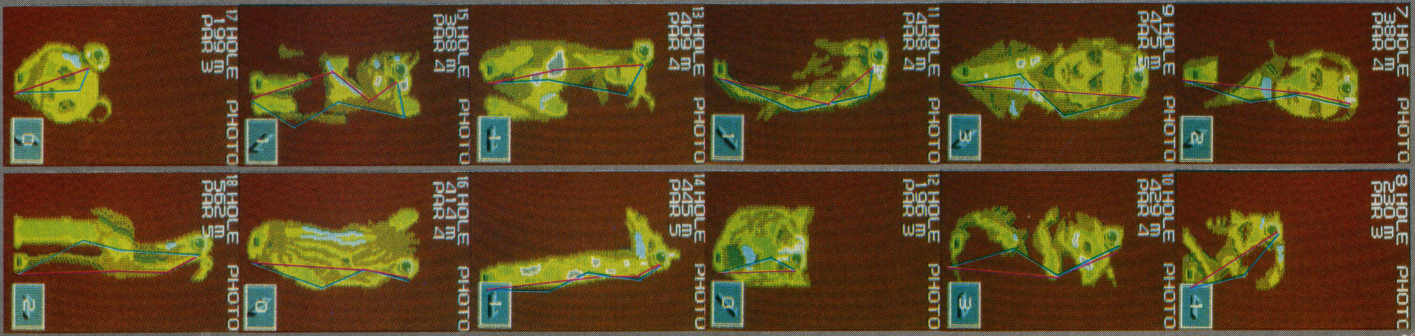
ワールド

エキスパート

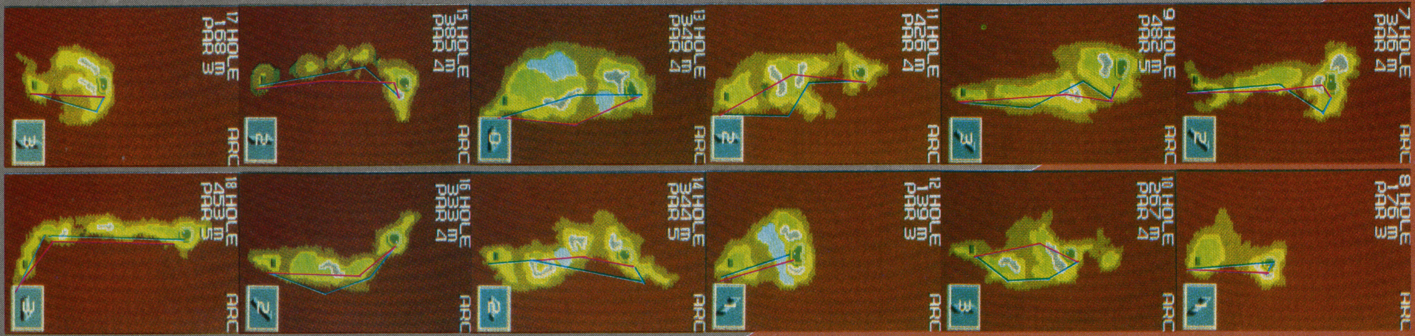
矢印の赤はチャレンジャーコース、青はビギナーコース

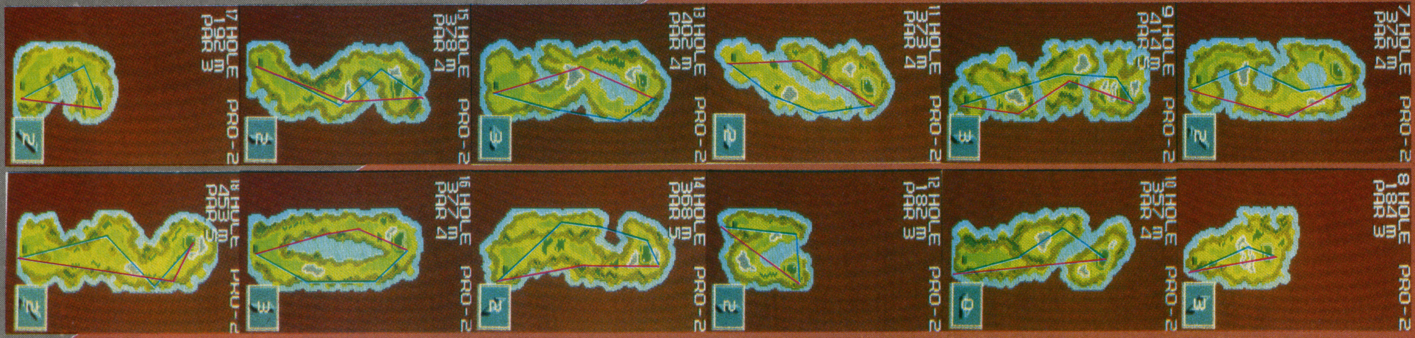
ったコースが集められているので、さながら世界中を回っている気分だ。
どれを取ってもお買い得。ぜひ全コースを集めて、パソコンゴルフツアーなんて洒落てみてもいいのでは？
写真は、各コース18ホールを選んで載せたので、キミたちは3つの拡張コースの半分を見れることになる。また、写真上にある2本の矢印は、ビギナー向け（青）とチャレンジャー向け（赤）に示したもの。プレイの際に参考にしてほしい。
では、思う存分楽しんでくれーい!!

パンダの赤ちゃん元気？　ネコ、だと思うけど……？　くまっ　？？？　ベートーベン　プレスリーの説あり



ダチョウかな？　フラミンゴか！　ウマゾラ～ッ　首の長～いキリン　タイガーマスクッ！　コアラかな？　ジェームス・ディーン？





◀ミラクルミサイル！
右側のアイテムは花ミサイル。

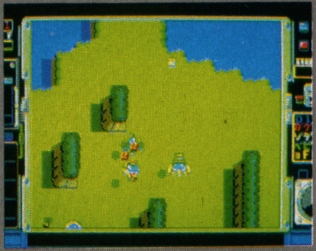
▼拡散ミサイルを連射で！

◀矢印が飛んでいくキー爆弾。連射。

▲ライバルうようよ。バリアで安全！

◀ワープホール発見！（2面）メイン画面以外は未完成なのだ。

▼ライバルをミサイルで撃てばこのとおり。スピードもダウンするぞ（1面）。



TOPPLE ZIP（ボーステック）

by 村上和也

空飛ぶ車でバトルレース！

“ここはどこ？”を連発、本当にゴールはあるの!?

機種　PC-88（mkII/SR）、X1（tu/F）、MSX
媒体（価格）　T（4800円）、5D（6800円）、ROM（5800円）

謎のパラレルワールド

「トラップレースで優勝した者は、プリンセスとの結婚を許す」というおふれを聞き、愛機ジッピング号で参加したこのレース、何やら妙な噂がたっていた。

その噂というのが大変！　ゴールにたどり着けばいいほうで、コース上には、他の世界とつながっているトラップトンネルというものがあり、いったん落ち込むと抜け出すことさえ難しいらしい。そして、そのなかには二度と帰って来れぬというまるで青木ヶ原のような謎のパラレルワールドにつながっているのもあるということ。なんと悪趣味なレースなんだ！と後悔してももう遅い！

ゴールはどこ!?

このゲームはアドベンチャーレースゲーム。ジッピング号を操作して、空中に浮かんでいるパワーボックスを破壊し、その中のアイテムを手にいれ、ジッピング号を成長させよう。そして競技相手をミサイルや体当たりでやっつける。他機にぶつかると燃料が減り、持っていたアイテムはパァ。エネルギーがなくなるとゲームオーバーだ。

しかし、救急号を見つければエネルギーを少し戻してくれるし、1ステージ終えれば満タンに！　また、もしジッピング号がやられたり、障害物に当たったりして落ちそうになったときは、スペースキーを叩き続ければ再び持ち直して、浮上してくる。でも、アイテムはすべてパアだ。

こうしてゴールを目指すのだが、このゴールがどこにあるのかわかっていない!?

ファミコンでも登場！

TOPPLE ZIPには、それぞれの世界ごとに楽しいアイテムがいっぱい！　その一部を紹介しよう。

ジッピング号では、エネルギー・アイテムを取るとエネルギーメーターが、バリアを取るとバリアのメーターが、またミサイルを取るとその数がコックピットに現れるようになっている。メーター類は全部で20以上もあり、使いこなすだけでも大変。そのほか

●ミラクルミサイル　花火のように破裂して、眼前の敵を一掃してくれる。

●トンネルレーダー　トラップトンネルの方向を教えてくれる。

●スピークマシン　ジッピング号と会話ができるのだ。

●姫レーダー　プリンセスのいる場所を教えてくれる。

●花ミサイル　画面上の的を一掃！といきたいところだけれど、敵にはまったく効果なし。地面に花が咲くだけ。

他にもいろいろなアイテムが、それぞれの世界ごとに5～7種類ずつ用意されている。

ところで、今回はPC-88版でプレイしたけれど、ファミコンしか持っていない人も大丈夫。ファミコン版も年内発売予定だ。

アイテムあれこれ（まだまだあるぞ）

	マッハ棒	ジッピング号が停止できるようになる
	キー爆弾	面の出口を出るのに必要
	バリア	爆弾をジッピング号のまわりに8個おく
	誘導ミサイル	一番近い敵をやっつける
	煙幕ミサイル	煙の爆弾。相手を1発でやっつける
	全滅ミサイル	画面上の敵を一掃！　でも1発だけ
	タイマー爆弾	バリアの爆弾を好きなところへ置く
	拡散砲	3方向に発射
	連射モード	スペースバーを押し続ければ連射に
	マイナス爆弾	ダメージが増える

アスピック（クリスタルソフト）

by へるぎ

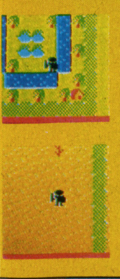
お待たせ！『リザード』の続編だ

機種　PC-60mkII（SR）
媒体（価格）　T（4800円）

ストーリー

遠い昔に大魔法使いによって記され、塔の奥底に隠されたという『真実の書』が邪悪な魔法使いリザードの手に渡ってしまった。美しい王女は呪いをかけられ、国中が不幸に陥った。勇者サムソンは、リザードを倒し、真実の書の力で姫の呪いを解くため旅立った。

しかし、サムソンが戻ってみると帰りを待っているはずの姫の姿は城にはなかった！　姫は砂の国の魔法使いにだまされ、連れ去られてしまっていたのだ。このままでは姫は魔界に連れ去られ、毒蛇の王アスピックの妻とさせられてしまう——姫を求めてサムソンの新たな旅が始まった。

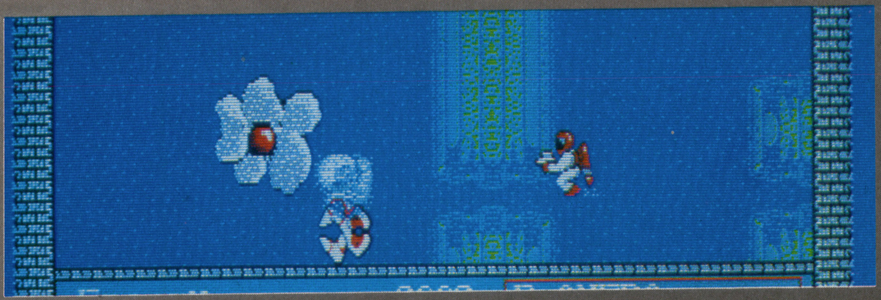


買いもの上手がゲームを制す！
"今どきのRPG"まっしぐら！ おいしさいろいろ

未来（ザイン・ソフト）

by 剣山龍一

機種　PC-88mkⅡSR/98E(F/M/V)
X1(tu/F)、MZ-25
媒体（価格）　3.5/5D(7800円)



◀この親玉をたおすのがキミたちプレイヤーの使命だ。

ストーリー

宇宙世紀721。地球における人類の生命は絶たれ、宇宙への移住を余儀なくされていた。

次の移住予定地としてRAINBOW星雲にその運命が託されたが、RAINBOW星雲はまったく環境の異なった6つの惑星と、それを統治するひとつの惑星から成り立っており、完全にわれわれを敵視している。

――時の流れとともに疾走した謎のソルジャー、彼が5つのきらめきをもつアーマードスーツを見たとき、その運命は変わった。未来へ……。

パワーアップはお金で

RPGというべきか、シューティングゲームというべきか、なかなかオイシイ要素が詰まっているゲームなのだ。

たとえば、パソコンゲームでは最近流行りのマルチウインドー。もう一つ、物を買うと武器の力や防御力を上げるという（ファンタジーゾーンタイプの）ゲームなので、当然のことながらショップもある。ショップにはいくつか種類があり、それが集まってステーションを形成している。

各ショップの内容を見てみよう。

▼Fuel Shop

Fuel バーナーの燃料を補給するところ。一番重要なところだと思う。

▼Energy Shop

Energy エネルギーを回復させるところ（INNのようなもの）。ここのグラフィックがなかなか通好み！

▼Burner Shop

Burner バーナーを売っている店。数字の上昇にともない、スピードが速くなってくる。

▼Weapon Shop

Weapon 武器を売っている。同じものを買えば買うほど……。

▼Suit Shop

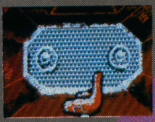
Suit アーマードスーツを売っている。モノにより、攻撃の方法が異なる場合がある。

▼Item Shop

Item 体力回復から、はたまたタイムストッパーまで、戦いに役立つものがたくさんある。

▼Exchanger

Exchange 倒した敵の数相応の金額が手に入る。



▼Data Bank

Data Bank ゲームデータを記録する。つまりSAVEすることで、当然のことながら（?）、お金がかかるシステム。

これらショップがまた個性的で、各ショップのグラフィックの多彩さ！ まあ、ハッキリいってしまえば、ザナドゥのそれに似ているんだけど、絵の荒さがボクはなかなか気に入っているんだ。

また、地下ではキャラクターも一変、5等身（ぐらい）の自分が大あばれ（これがまた"明るいレリクス"のような画面してる！）する戦闘シーンもあるし、なかなか楽しいソフトだ。

今回プレイしたのは未完成バージョンだったのでくわしくは報告できないけど、楽しそうな要素が満載だ。

▼このマルチウインドーで、自分の今持っている武器等がわかる。

▼場面かわって地下のシーン。ほら、「明るいレリクス」でしょ。

▼てめーら、俺が1人だからって、こんなことしてるとあとで後悔するぞぉ！！

金さえあれば…

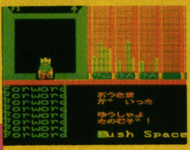
『リザード』の続編がいよいよ登場だ。マップは大幅に拡張されて地上だけで240×240、そのうえ16×16の迷宮、洞窟、建物、塔などもたくさん点在する。また、モンスターには顔なじみ（?）の他にゴーゴン、ドラゴン、ビーストスネーク、アスピックといった強敵も新登場している。

成長ということに関していえば、1ポイントずつしか上がらないというシビアな面もあるが、金さえあればなんとかなる！ というところは前作と変わらない。

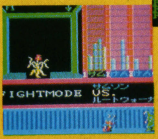
ところで、リザードの続編ならば戦闘シーンにも触れておくべきだろう。今回の使用機種はPC-60mkⅡだが敵の表示はローレゾグラフィックでバトルシーンはやはりリザードマンだけ表示の突っつき合いだ。この点が改善されなかったのは残念だが、全体の仕上がりは上々といったところだ。

▶剣士A 剣士B 喜べ！ 泉だ。俺たちは助かったぞ！

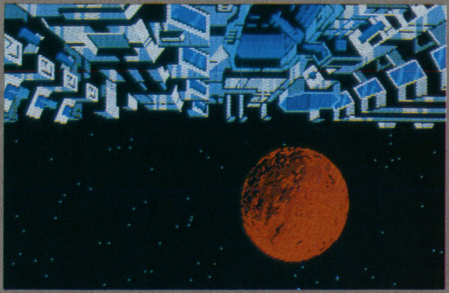
▶砂漠は恐ろしい暑さだ。道に戻らねば死んでしまう。



▶王様、兵士を数人貸して下さい！――彼は冷たい。



◀ウワッ、出た！ 迷宮の強敵ルートウォーカーだ。



ディーサイド
ラグランジュL-2・パートII（コムパック）

by へるぎ

げに恐ろしきはコンピュータなり
ゲーム・タアイム・ショック！ 椅子は回らねど……

機種　FM-7/77(AV/L2)
媒体(価格)　T(4800円)、3.5/5D(6800円)

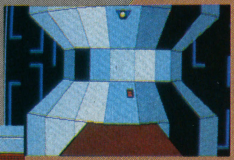
ストーリー

スペース・コロニーL-2の狂ったマザーコンピュータ「ZERA」との闘いを切り抜けたライルとメイは、シャトルに乗り込み無事脱出した（パートⅠより）。

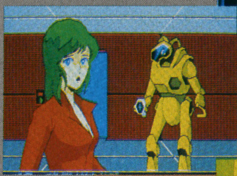
宇宙の各施設には、ZERAのような巨大なコンピュータが設置され、各々が通信回線を通して連絡をとり合っている。今、コンピュータは一つの複合体となり、思考力すら持ちはじめた。ZERAは自我に目覚め、人間を抹殺するために地球へ核ミサイル攻撃を企てるのだった。

そのころ、何も知らずにシャトルに乗り込んだライルとメイに無線で周囲の情報が入った。2人の向かっているSOC-3がZERAの支配下にあるというのだ。急きょコースを変更し、小型ステーション「ルナ・ラヴ」に避難するが、そこで連邦軍情報部員の死体を発見する。

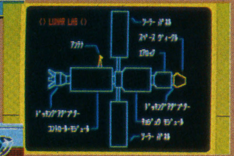
彼の遺品からZERAによる地球滅亡の危機を知り、ライルとメイは、再度ZERAとの対決を決意するのだった。



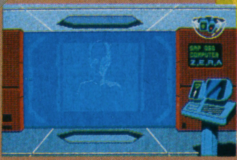
▶惑星破壊核弾頭ミサイル発射口だ。発射まであと5分！



◀メイとの再会、ZERAのプログラムにない行動をしなければ！



▶宇宙観測ステーション「ルナ・ラヴ」の見取り図だ。



◀ついにZERAが現れた。しかしそれは映像にすぎない。

数字にご用心！

このゲームは、本誌85年7月号で紹介した「ラグランジュL-2」のパート2なんだ。だけど前作を知らなくても大丈夫、きちんと独立したストーリーだからね。とはいえやはり知らないと難しいところが多いかも……。

いよいよゲーム開始。でもその前に一度はオープニングを見ておきたい。グラフィックもさることながら字幕も非常に読みやすい。かなりSF映画を意識しているぞ。さて、シーン1。おっといきなり時間制限ときた！ 悩むより何回か死んでクリアすべし。初めからこんなに手間取るのも問題なんだけど、設定がかなり細かくてリアル。難度の高いゲームになっているんだ。

じつはこんなシーンが11もあって、1シーン解くごとにスタートナンバーがわかる仕組みになっているんだ。これはロムセーブに近い機能で、ナンバーさえわかればどのシーンからでもプレイできるってわけだ。ただし、ナンバーが多すぎるのが難。型番やら暗証番号など、メモなしじゃやっていけない。さらにこのゲームは手順がとても大切で、あることをしておかないと後でどうにもならないということがよくあるぞ。

さて、連邦軍情報部員ジョー・ナカムラが前半の鍵となるんだけど、彼が日本人ということで遊びが多くなり、そのへんの試行錯誤がまた辛い。でも、ここに重要な番号が一つ隠されて……。

あの名場面が続々

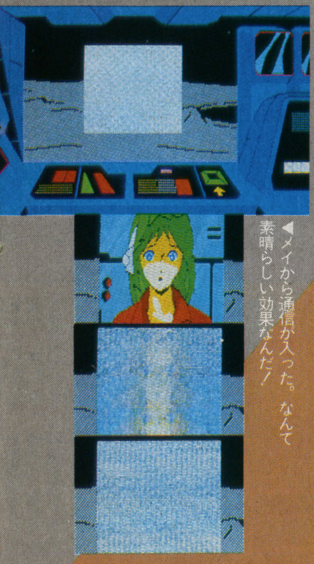
映画好きには、数々の映画的なアングル（007やスターウォーズ）やアニメ効果があってストーリーもヒネッてあってかなり楽しんでやれるよ。

たとえば、パート1からの続きで脱出を終えたところから始まるんだけど、ZERAの暗殺（？）ロボットが乗り込んでるんだ。こいつは攻撃には反応して殺しにかかってくるけど、何もしなけりゃ数秒は安全。ロボットが勝手に行っちまうのを待っていればOK！ いずれはこのロボットを倒すことになるんだけど、その倒し方がまたある映画で使われた方法と同じ。ライルがおとりになってメイの協力で倒すんだけど、じつはメイがパーなのだ。少し手順が違うと「わからないわ」「ごめんなさい」などを連発してライルを見捨てるのだ！

さあ、聞いてくれ。ここが一番書きたい月面だ。メイから通信が入るんだけど、ノイズから始まって水平調整がズレていて……そして画像がハッキリ。ここだけはぜひ自分の目で見てほしい！ 他にも暗闇でコンピュータがチカッとつくシーンとか、ZERAがその本体を現すところとか魅力たっぷりだ。

ただ、ゲーム終盤のEPO装置を止めるシーンだけはいただけない。数字ランダムを25分の1という確率を信じて勘のみで当てるんだ。もちろん制限時間つき。これはゲームの印象をかなり悪くしたね。

そしていよいよラスト。あっけなく終わるのが、さも悪夢から覚めたというかんじでイイぞ。



◀メイから通信が入った。なんて素晴らしい効果なんだ！

照魔鏡の伝説
(スタークラフト)

by へるぎ

純日本風アレンジが粋な風情！
14世紀に指輪も変だけど、許せてしまう展開の妙

機種　PC-88(mkII/SR)/98(E/M/U/V)、FM-7/77(AV
媒体(価格)　3.5/5D(7800円)

ストーリー

時は、14世紀前半、京では後醍醐天皇が400年ぶりに天皇政治を復活させ、政治形態が大きく変化しようとしていた。が、ここ羽州、百合郷の人々は中央の大きな動きに影響されることなく、平和な毎日を送っていた。というのも、この国を治める陰陽師、小野護邑が家伝の照魔鏡を使って百合郷を監視し、悪事を働く者を見つけては捕らえて訓戒を与え、無力な民衆を守っていたからだ。

しかし、その平和も護邑の仇敵、源塵斎の出現によって破られた。護邑の屋敷から照魔鏡を盗み出した塵斎は、その途中で鏡を落とし、5片に割ってしまったものの、そのうち4片を手に入れてしまったのだ。

やがて塵斎は領主となり、百合郷を思うままに蹂躙するようになった。最後の1片を守った護邑は、鏡を秘密の場所に隠し、百合郷に平和を取り戻してくれる救世主の出現をじっと待っていた。

▲アップル版の悪王ヴォア。

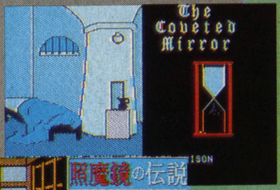
▼小野護邑の仇敵、源塵斎。

原作とココが違う！

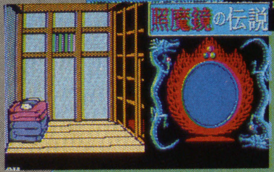
じつはこのゲーム『カバテッド ミラー』の日本版で源平も登場する。アップル版のストーリーを練り直したというのが信じられないほどのできだ。グラフィックもはるかに綺麗で、展開までわかりやすいし、全体的な仕上がりはアップル版以上だ。

ただし、日本版のストーリーに直したために惜しくもなくなってしまった部分もある。まず、リアルタイムゲームがない。騎士の闘技場での騎馬試合、魚釣り、手話教室などの遊びがそれだ（早口言葉などの遊びは残っている！）。

そして時間。キミは塵斎によっていきなり捕らわれてしまったので、見張りの来ない間に（お決まりのワイロで見回りの時間を遅くしてもらうのだが、たまにフェイントをかけてきたりするので要注意）牢を抜け出し、鏡をすべて集めなければならない。そこでタイム表示がなくなったのはつらい！　あの砂時計はつけておいてほしかった。



▶アップル版の牢。ベッドに注目。



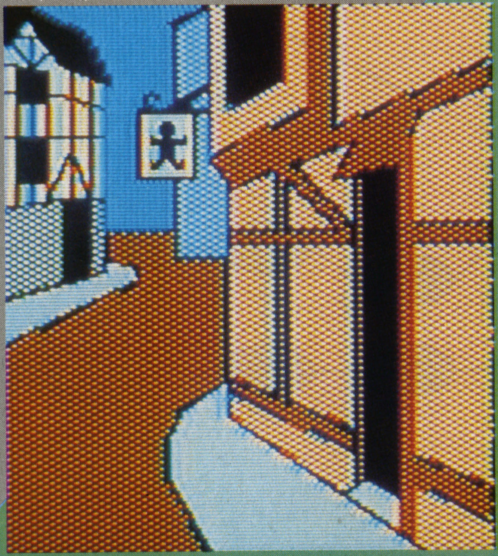
◀ざしき牢だ。たたまれたふとんがおしゃれ

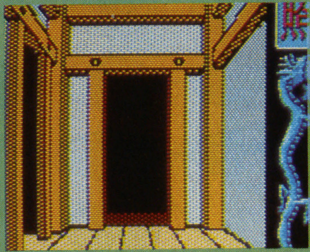
武士道に通ずべし

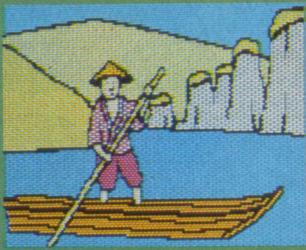
登場人物は約40人。勇敢なキミは彼らとうまくつきあわなければならない。塵斎の監視を恐れて詳しく語らない彼らも、それなりのきっかけさえあれば……。つまり、物を得るにも盗みではなしにそれなりの礼儀とがまんと奉仕が必要だ。塵斎を倒すには武士道（アップル版では騎士道だった）に通じていなければならないんだ。

ゲームのポイントは人々からの情報、残された資料3点、そして時間。ふつうにプレイしていたのでは行きづまるばかり。そこで護邑が残してくれたものが必要になる。護邑は呪文によってある地点と地点を異次元空間で結び、そこに自分の意志を継ぐ者の証として指輪を残した。じつはこれがないと絶対にゲームは完成しない。ぜひこの空間

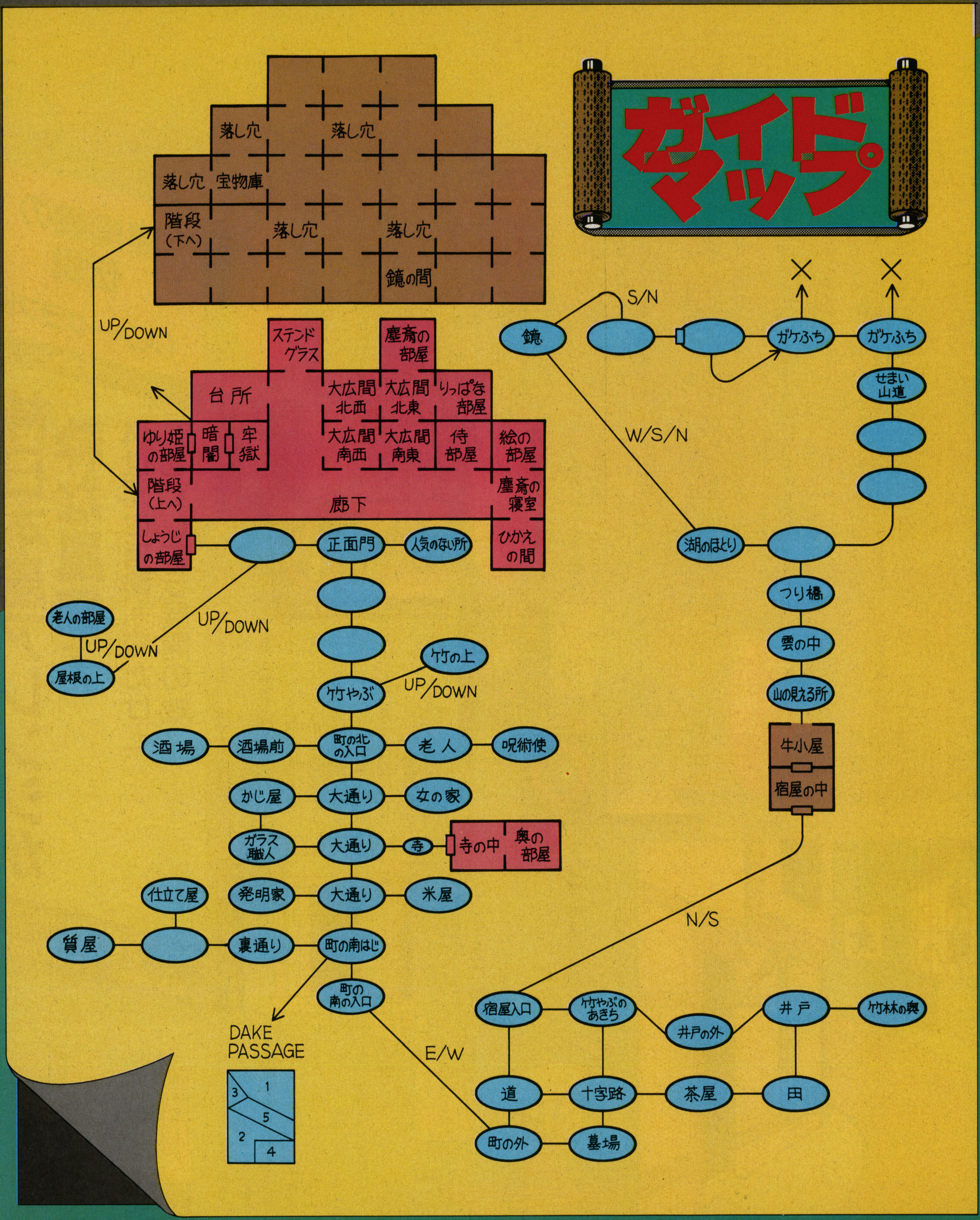
▼アップル版の城下町。荒いながらもグラフィックは綺麗。




▲塵斎の屋敷の中の迷路。なぜこんな物が造られのだろう？


▲おっと川だ。ここでキミはどうするべきだろうか？

▼高貴な女性は百合姫の女中だった。彼女の話は涙ものだね。



ガイドマップ
落し穴
落し穴
落し穴
宝物庫
階段
(下へ)
落し穴
落し穴
鏡の間
UP/DOWN
ステンド
グラス
塵斎の
部屋
台所
大広間
北西
大広間
北東
りっぱな
部屋
ゆり姫
の部屋
暗
闇
牢
獄
大広間
南西
大広間
南東
侍
部屋
絵の
部屋
階段
(上へ)
廊下
塵斎の
寝室
しょうじ
の部屋
正面門
人気のない所
ひかえ
の間
老人の部屋
UP/DOWN
UP/DOWN
屋根の上
竹の上
竹やぶ
UP/DOWN
酒場
酒場前
町の北
の入口
老人
呪術使
かじ屋
大通り
女の家
ガラス
職人
大通り
寺
寺の中
奥の
部屋
仕立て屋
発明家
大通り
米屋
質屋
裏通り
町の南はじ
町の
南の入口
DAKE
PASSAGE
1
3
5
2
4
E/W
宿屋入口
竹やぶの
あきち
井戸の外
井戸
竹林の奥
道
十字路
茶屋
田
町の外
墓場
N/S
牛小屋
宿屋の中
山の見える所
雲の中
つり橋
湖のほとり
W/S/N
鏡
S/N
ガケふち
ガケふち
せまい
山道

移動術を身につけてほしい。

さて、ここまで登場人物が多いんだ、遊びも多いはずだと探してみると、あるわあるわ。坊主たちの名前、塵斎が妻たちにつけた名前、わざと変えてない外人名など。また、暇な人は牢獄のそうじでもやってみたらどうだろう、番人さんあたりから御褒美がでるかもね。

ここまでの文章がかなりのヒントであることはいうまでもない。さらに2つのヒントを加えると(このヒントは『COVETED MIRROR』のマニュアルについているもの)。

(1)、キミは囚われの身だけど警備は固くない。番人は定期的に見回りに来るが、たぶんキミはこれを切り抜ける方法を見つけ出すだろう。

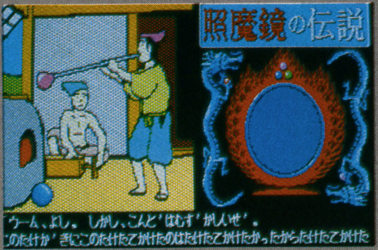
(2)、壊れる前の鏡はきれいな円形だ。塵斎の持つ4片の破片を見つければ、最後の1片の形の見当はついて見つけやすくなる。

そしてボクが補足を。

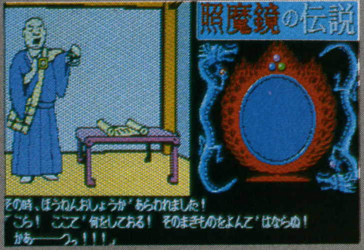
●護邑は悪人を捕らえては訓戒を与えていただけなので、牢破り(?)はカンタン。

護邑は救世主以外の者が鏡の最後の1片を取るのを防ぐよう、鏡に細工をした。塵斎の力を利用したわけだ。そこでキミが救世主たることを証明することもゲーム完成には必要だ。

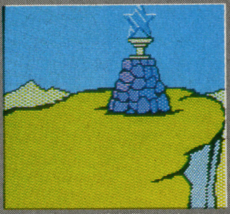
最後に原作では百合姫が大魔術師マンジスタンであったことを覚えていてほしい。きっとゲームが楽に進むだろう。



▲なんて意地悪なんだ。ガラス玉ぐらいで。しかし楽しめる。



▲ほうねんおしょうは護邑の忠実な部下だったという。はたして!?


▲やった！ 鏡を見つけたぞ。これであと2つだ。

▼百合郷を追われる塵斎。はたして彼は戻ってくるだろうか。

メイドゥム (NCS)

幻のピラミッド伝説に夢中

by 炎上寺

機種 PC-88(mkII/SR/MR/TR/FR)、X1(tu/F)
媒体(価格) 5D(6800円)

ストーリー

19××年、己れの学説を信じ、幻のピラミッド伝説に挑んだ男がいた。その名は、グレコ・ローマン。St.クレメンタイン大学教授・考古学者。

しかし彼は、目的地に向かう途中嵐に遭い、とある島へと流れ着く。そこは、世界から隔絶され、その存在すらほんのひとにぎりの人間しか知らないという社会だった。盗賊がはびこり、原住民やゾンビが襲いくる島——。

この冒険を進めるキミはあらゆる敵を打ち倒し、秘宝の謎を解き明かさねばならないのだ。

▲街の中の店でいらない物を売ってお金をかせごう。

▲街を見つけた！

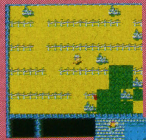
▲この砂漠には、とんでもない謎が隠されている？

NCSの第2弾だ

「ミスターバンプ」から数ヵ月。NCSがアドベンチャーゲームを発売した(9月26日)。750面もあるマップのなかを自分のキャラクターで動き回りながら冒険するという、一見リアルタイムRPGのような作り方が新しい。たとえば敵キャラとの戦闘シーンはアクションモードだし、地下にはラビリンスもある。1つのゲームで2倍も3倍も楽しもうというわけだ。

画面にはメインの画面の他に、今自分の居場所がわかる縮小マップ(これは便利)、それからP・S(体力のこと)とFOODのインジケーターが表示される。町や遺跡の中では画面が切り替わり、今度はそこを歩き回ることができる。全体を通してみてもRPG色が濃いのだ。

▼戦闘モード



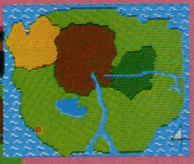
▲迷路もあるぞ。

ストーリーを思い出せ！

ゲームの前半は、マニュアルに紹介されているストーリーに沿って進めていくのをお勧め。その中で重要になってくるのが会話だ。いろいろな人と会って話し、情報を集めるわけだが、対応のしかたによって会話の内容が変わってくる。それがゲームの進行にもかかわってくるのだから慎重に！

最後にひとつ、遠くへ歩き回るときはFOODを多めに買っておこう。お金は、今いらない物を売るか、酒場のカードゲームでかせぐとか……。

▼画面右の、お墓みたいなものは？


▲島のマップ。自分の居場所が赤く光る。

リ・バース (SPS)

by たけじゅん

魔物退治の使命を受けて立て！

神の御心のままに謎めく古城を歩き出してみれば……

機種	PC-88(mkII/SR/FR/MR/TR)、X1(tu)
媒体(価格)	5D(7800円)

▼オドロオドロしいオープニング画面。BGMも流れてるよ。

ある古城で……

今にも崩れそうな塔が両側にそびえたつ不気味な城がある。なぜ私はこんなところにいるのだろう？　それすらもわからないまま、時は過ぎていった。だが、それは確かに私の脳裏に焼きついている。

もう引き返すことはできない——私は、城の門をくぐることにした。これから起こる恐ろしい事件を予測できないまま……。

右の塔か左の塔か

この〝リ・バース〟は、主人公の果たすべき目的が一切知らされていない。そこで、まず何をしなければならないのかを知るために、城のなかを、目隠し同然で歩き回らなければならない。

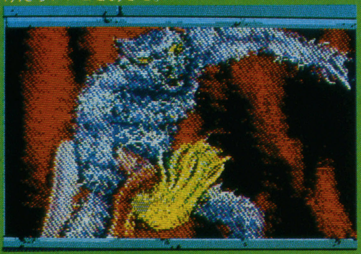
すると怪しい物が2、3あるのに気づくだろう。なかでも重要なのが、左の塔だ。そこにある鳥の形をした把手を押すと、塔が沈み……。

塔を沈めたら右の塔へ行こう。右の塔では、恐ろしい魔物に出会うことになるが、そいつがなんと少女をかかえているんだ。どうにか少女を助けたいんだけど……。でも大丈夫。あれを使ってガーンと一発かませば、魔物はどこかに逃げてしまう。

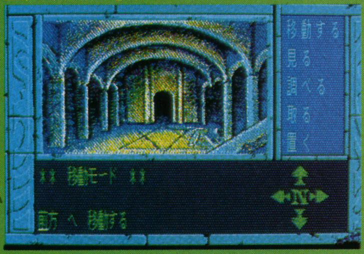
少女からは、この城のことを聞いて、これからいっしょに行動する約束が成立。さっき逃げた魔物の後をつけることにした。すると少女が一つの隠し扉を発見した。こうして2人は城の奥深くへと足を踏み入れるのである。

とまぁ、ここまでくれば第一段階終了というところだろう。ほかにも怪しげなものはたくさんあったと思うけど、今はとりあえず必要ないので、そのままで結構である。

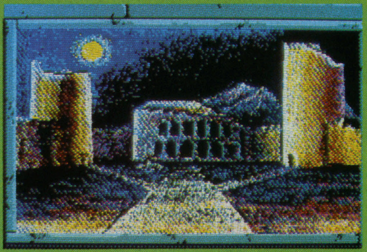
▼怪物が少女をかかえている。助けたらいいことあるぜ。



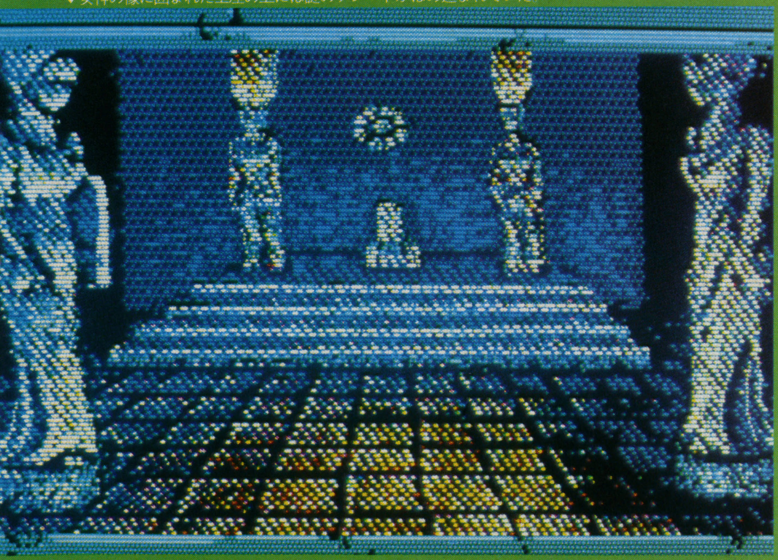
▼ここは城内。床に描かれている星形の絵は何を意味するのか……。



▼スタート画面。まずは左の塔を地下に沈めることだ。



▼女神の像に囲まれた王座の上には謎のプレートがはめ込まれていた。



さまざまなトラップ

では、これから城内にあるトラップを解明していこう。

どの城にも、地下にはトラップが仕掛けられているものだ。それは宝物を侵入者から守るためである。

さて、この城には、どんなトラップがあるだろう？

まずは、インディ・ジョーンズでおなじみの、台に乗っている黄金の像を取るとトラップが作動するというもの。ここでは落とし穴だけど、よ

▼こんなところに女性もののバッグが……。他に人がいるのか!?

く見るとすでに落ちている人がいるので、ひっかかる哀れな人はいないだろう。

次のトラップ、これまた落とし穴だ。落ちるとわかっていて落ちなくてはならないので(?)、前もって脱出方法を考えておかないと永久に出られなくなってしまうぞ。脱出方法のヒントは、壁を徹底的に調べることだ。

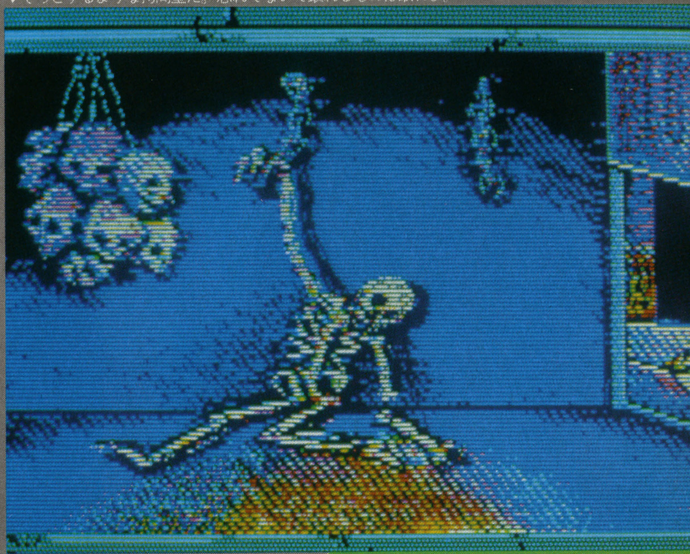
さぁ、最後のトラップは吊り天井だ。これを作動させるには壁にある十字架を押せばいいんだけど、コマンド入力1回で脱出しなければならないのだ。どうすればいいのかな？　まっ、このへんは、あまり詳しく説明するのはさけておこう。

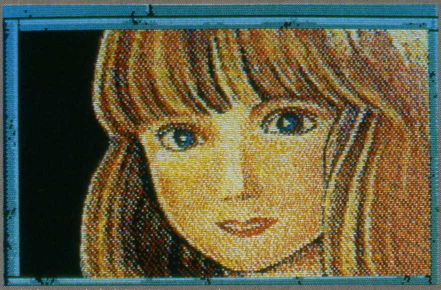
コマンド選択の注意事項

このゲームは、1画面中にコマンドがすべて表示されない。全部を見るには、コマンド選択用カーソルを動かす(下げる)ことだけど、下のほうにあるコマンドは画面内に出てくる可能性が少ないため、初めのうちは忘れてしまう恐れがあるのだ。このように、コマンドに死角ができやすいので、つまらないところで行きづまらないように！

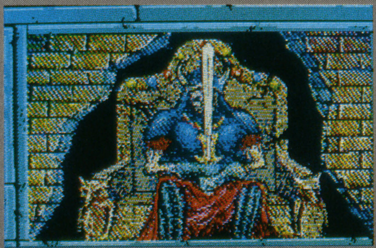
また、あるものの細かい部分を見たり調べたりしたいときは、まずそのものの全体を見なければならないということを忘れてはならない。たとえば、壁のキズを調べたいときは、いきなりコマンド内に「キズ　シラベル」とは出てこない。まず「カベ　ミル」を選択して壁のキズを発見してから「キズ　シラベル」を選ばなくてはならないのである。これは、意外と忘れやすいことなので注意してほしい。

▼ぞっとするような拷問室だ。恐れてないで取れるものは取れよ。

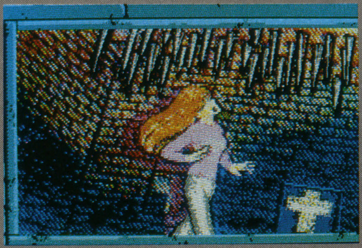




▲怪物から少女を助けた。こんな笑顔がこの城内で見れるとは……。



▲王のミイラが伝説の剣をもっている。ここまでくればあと一息。

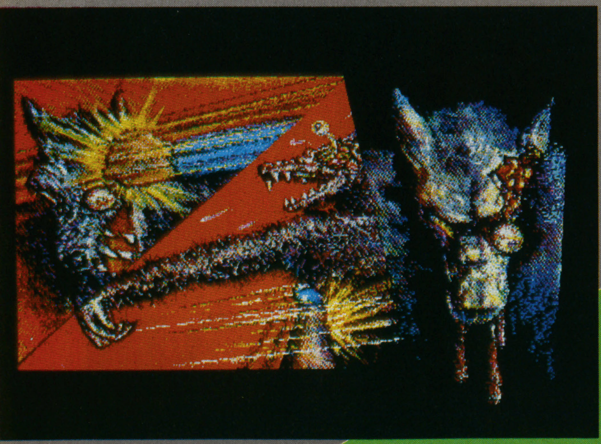


▲吊り天井だ。さぁとうする。チャンスはコマンド選択1回だ。

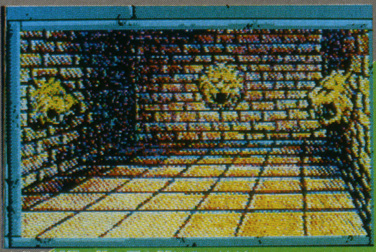
重要なアイテムは大切に……

きみは、物を使って床に置いたとき、それを取らずに通り過ぎていくだろうか？　もちろん拾うよね。″リ・バース″では、重要なアイテムを使ったときは、手から放したか放さないかをチェックしなければだめだ。これを怠ると、いつの間にか大切な物がなくなっていたということになりかねないからね。こういう小さな心配りによって″リ・バース″は、リアリティを出すことに成功しているともいえるのでは？

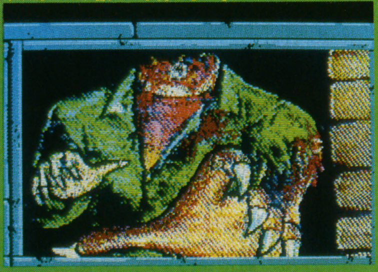
最後に。このゲームの謎はたいへん難しいので、かなりキミたちを悩ませると思う。コマンドが選択式なぶん、場面ごとにコマンドを選ぶタイミングが難しいんだ。1回でも違うコマンドを選択すると、死んでしまったり本線からはずれてゲームが行きづまったりと、気が抜けないのである。



▲モンスターとの戦闘シーン、迫力ある絵に思わず吐き気を感じる。



▲この部屋の隠し扉を開けるにはどうすれば……。獣の口があやしいな。



▶今度は首無しモンスター出現!!早く逃げないと殺されちゃうよ。

MSXの新作だよ〜!!

ハイキング、紅葉狩り、運動会。暑くもなく寒くもなく、なにをするにもいい季節。こんないい季節なんだから、ブラブラしているのはもったいない。さあゲームだ、ゲーム!

日曜日に宇宙人が…?

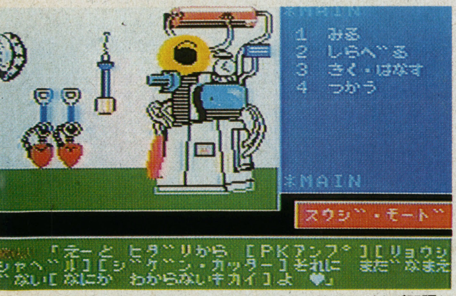
- ●WING
- ●ROM ●3.5インチディスク
- ●5000円(MSX用)/6800円(MSX 2用)

by Kilala

さあ、20年前の猫ヶ丘へ!

ここは、猫ヶ丘ニュータウン。この街のタウン誌では、20年前の猫ヶ丘を特集することになった。記者の山下とカメラマンのサトルは、グラフ記事を書くためにタイムマシンで20年前の猫ヶ丘へ行こうとするのだが……。というのが、だいたいのおはなし。

WINGがお得意のタイムトラベルもので、時空間をさまようあたりは「量子シャベル」なるものを使ってうまくまとめてある。このシャベル、土を掘り(ほ)ながら時間量子を掘り抜くことができるというものだ。



▲さあーて、どのキカイを使うかがまず問題だ。

画面上のカーソルであちこち移動して行くと時間の歪(ゆが)みに落ちこみ、タイムトラベルができる。ところどころでエネルギーの補給もしてくれるよ。これらの場所はここでは教えられないけれど、比較的わかりやすい場所にある、ということだけは言っておこう。

▼どこかで見た顔だと思ったら淀百鬼だ。久々の登場だね

キーワードがたいせつだ

ゲームそのものはカンタンだ。マップもいらないし、メモもとくに必要ない。ただーつたいせつなことがある。

テープ版の場合ロード直前に現れた物やできごとだけは、しっかり覚えておこう。ロードが終わると、復習テストよろしくキーワードを入力することになるからね。ロードといえば、このゲーム(今回はMSX用のテープ版でプレイしたのだ)のロード時間の長さは、ちょっと気になるところだ。しかも回数が多いので、ゲームが中断されがちでシラける。データレコーダーはよく手入れしておこう。ゲーム途中でロードエラーなんて情けな〜い!!

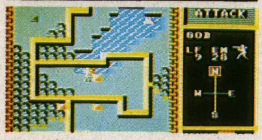
ストーリーは、後半の盛(も)り上がりがイマイチ。もう少し感動的な展開がほしかったな。

▶行方不明になっていたサトルが見つかったぞ。助けに行こう。

でも、そんなエラそうなことをいう前にちゃんとゲームが解けるかな?

▼サトルに化けてきたのは、じつは宇宙人だった。

◀FALKEは偵察機だ。まず敵の位置をしっかり覚えろ!



◀GOBLINは橋をかけることができる。有効に使おう。

SF3D ポイントX 占領作戦

●クロスメディアソフト ●ROM
●5800円
by 浜野英治

MSXでシミュレーションゲーム

この"SF3D ポイントX占領作戦"は、MSXではちょっとめずらしいシミュレーションゲームだ。

タイトルからもわかるとおりこれはウォーゲームなのだ。フィールドのなかに隠れている敵をレーダーで発見し、破壊するというのが基本的な操作になる。1ステージは4つのマップからできていて1つのマップにつき4つの敵を破壊することによって、そのマップをクリアできる。

ただし、各ステージの最終マップでは、4つ以上の敵を破壊したあと、敵基地を破壊することで、そのステージをクリアできる。

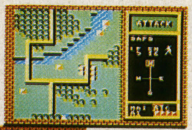
各キャラクターの性格を活かせ

自車のキャラクターは6種類で、SAFS、DOLL、HOUSE、SAND STALKER、GOBLIN、GREEN BUFFALO、FALKEだ。

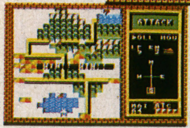
FALKEは偵察用で、全体のマップを見たりレーダーで敵位置を確認することができる飛行機だ。GOBLINは水のあるところに橋をかけることができる。

それぞれに特徴があるので、状況に応じて選択するとよい。

全体的に動きがなく、敵の攻撃もないので、シミュレーション入門者にはいいかもしれないが、雰囲気はトランプの神経衰弱のシミュレーション版といった感じで、ゲームとしては物足りなさが残るのが残念だ。



▶敵4機撃破。これで1面クリアだ!



▲4面すべてをクリアした勝利の瞬間。

ガーディック

●コンパイル ●ROM
●4900円
by 浜野英治

インテリジェントアクション

近頃は、今までのシューティングゲームにあきたらなくなった人たちのために、いろいろなタイプのゲームが発売されている。ガーディックもそんなゲームのひとつだ。発売元のコンパイルは、このゲームをインテリジェントアクションといっている。

ストーリーは、地球侵略計画を進める"ゴース"を撃破するために、地球軍が開発した新兵器"ガーディック"に乗りこんだプレイヤーが"ゴース"に立ち向かっていくというものだ。

ゲームの目的は、戦闘を繰り返しながら、迷路を通りぬけ、敵の母艦をすべて破壊すること。

このゲームのおもしろいところは、マップが迷路になっていて、先に進むためには、各エリアでそれぞれの敵と戦い、撃破しなければならないことだ。

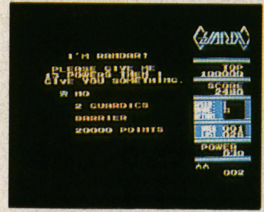
敵にあわせてパワーアップ

また、各エリアの戦いが始まる前に"ガーディック"のスピードと武器のパワー、オプションの装備が選べる。それぞれのエリアの敵の性質にあわせて、自機の性能を変えることができるのだ。

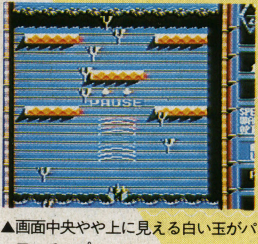
スピードとパワーは3段階、オプションは6種類。無敵になるものや、敵が弾を撃たなくなるもののなかから1つだけ選べる。ただし、消費エネルギーがあるので、無制限に使えるわけではないというのがミソ。

"ガーディック"は"ザナック"を超えられるだろうか?

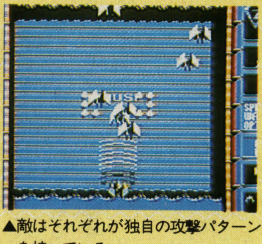
▲まずはオプションの選択。各面にあった装備をつけよう。



▲ランダーに接触すると15パワーと引きかえにアイテムがもらえる。



▲画面中央やや上に見える白い玉がパワーチップ。



▲敵はそれぞれが独自の攻撃パターンを持っている。

影の伝説

●タイトー ●ROM
●4900円
by 浜野英治

おなじみ影伝がMSXで

アーケード、ファミコンに続いてMSX版〝影の伝説〟が、タイトーから発売された。

伊賀の里の忍者〝影〟をコントロールして、赤忍、青忍、妖坊などを刀や手裏剣で倒し、魔性軍団にとらわれた〝霧姫〟を救いだす。BEEPの読者には、もうおなじみのストーリーだ。

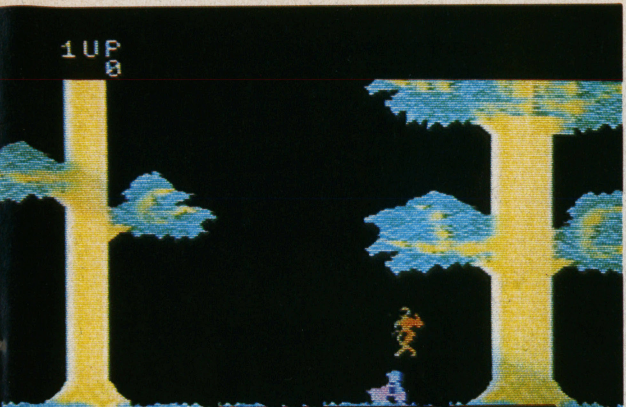
画面構成も、青葉の章、紅葉の章、雪の章が、それぞれ森、ぬけ穴、城壁、魔城内のシーンからできていて、計12シーンが楽しめる。

〝影〟の武器は、刀と手裏剣だけだが、各シーンにはいろいろなアイテムが隠されていて、〝影〟をパワーアップする水晶玉、忍術が使える巻物、点丸などが、ある条件で現れるようになっている。

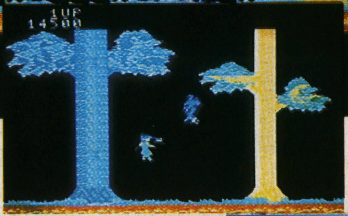
敵キャラクターも多彩で、敵の動きを読まないと、すぐにやられてしまう。おまけに各章の首領である、双幻坊、霧雪之介、雪草妖四郎はかなり強い。弱点を早く見つけて攻撃しよう。

最初に出てくるのは、青忍、赤忍だ。こいつらは、パターンがすぐ読めるので、比較的倒しやすい。ハイスコアを目指す人は別として、面クリアを狙う人は、あまりザコをかまわないほうがいいだろう。攻撃しながら、斜めジャンプを続けるというのが基本技だ。試してみてくれ。

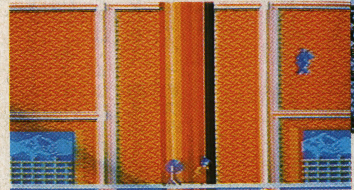
ファミコンでやりこんだ人は、MSX版でどれだけ通用するか、挑戦してみるのもおもしろいだろう。

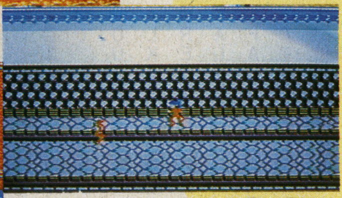


◀霧姫に迫る赤忍



空中戦で、いかにうまく敵を倒すかが勝負のカギだ！▲


▲ついに霧姫発見！　鎖を切って脱出だぁー!!


▲石垣を登りきれば、そこはもうお城。霧姫はすぐ近くだぞ!!

ソニーの新作だよ〜!!

キネティックコネクション

- ●MSX2専用
- ●3.5インチディスク
- ●6800円

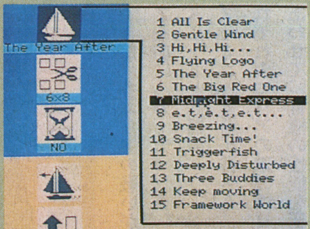
こちらは、MSX2専用のパズルゲーム。

いくつかに分割して、バラバラにした絵を並べかえて、1枚の絵を完成させるという、いわゆる15パズルゲームなんだけど、その絵が動画になっているというのがおもしろいところだ。

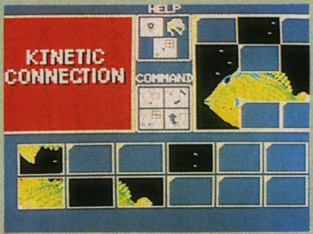
たとえば、写真のような魚の絵の場合、完成させると海のなかを泳いでいく魚のアニメーションになる。まさにコンピュータならではの処理といえる。

MSX2のグラフィック機能を活かした美しい絵で、絵柄も15種類あるから、パズル好きの人にはおすすめだよ！

▼絵柄は全部で15種類。たっぷり楽しめるね



▼よくある15パズルみたいだけど、動画というところがミソ



プレイボール

- ●MSX、MSX2用
- ●ROM
- ●6900円

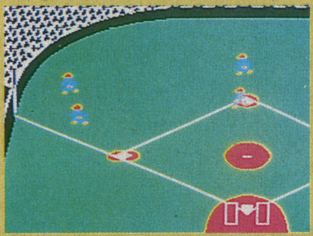
これは、タイトルからもわかるとおり「野球」ゲーム。

ボールの動きにあわせて画面が上下左右にスクロールして迫力あるゲームが楽しめる。

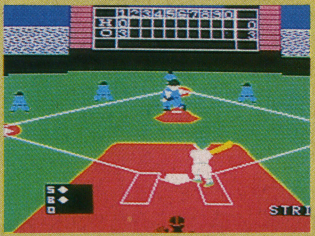
しかしそれだけじゃない。このゲームの最大の特徴は「声」がでることだ。音声合成LSIにより、審判のコールなどがリアルな「声」で再現され、ゲームをよりいっそう盛りあげてくれる。また、ヤジや売り子の声が隠れキーで聞こえる「隠しボイス」機能なんていうものまであるからすごい。

もちろん1人プレイ、2人プレイも可能だし、延長戦もある。野球ファンには見逃せないゲームだ。

▼打球にあわせて画面がスクロール



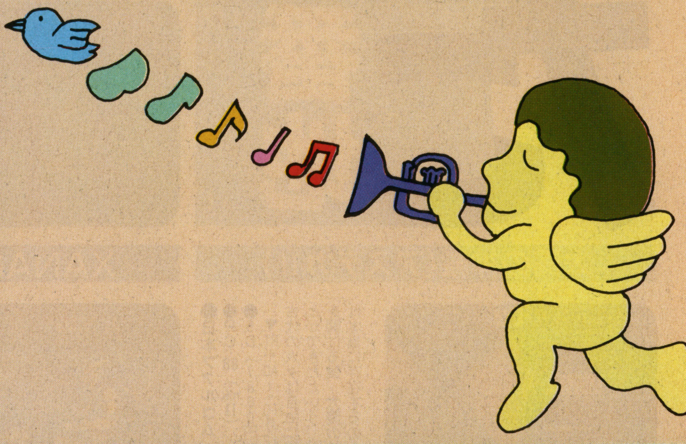
▼リアルな声で「ストラーイク！」



DEBUT デビューあべにゅう AVENUE

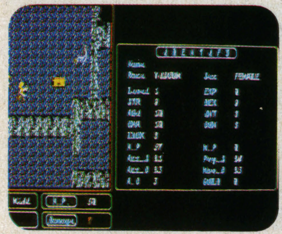
待ちに待った新作ゲームが勢ぞろい

いつもの移植版に加えて新タイトルが目白押し。
早くもお年玉の使い道に頭を悩ませる!?



表記のご案内 ●5D…5インチディスク版 ●T…テープ版 ●BC…BEE CARD ●tu…ターボ ●予・3800円…予価3800円 ●T(F・3800円)…テープでFMのみ3800円 ●AC…アクション ●AD…アドベンチャー ●S…シミュレーション ●RP…ロールプレイ ●N…ノンセクション ●RT…リアルタイム

エリュシオン



●システムソフト
●PC-98(E/F/M/U/V)
●3.5/5D(予・7800円)
▼RP‖(10月中旬予定)封じ込めたはずの魔力がまた動き出した。伝説と神話の島〝エリュシオン〟を舞台に、100ものキャラが登場。本格派!

ウイバーン

●アルシス・ソフトウェア
●FM-77(AV)
●3.5D(6800円)
▼AC‖正体不明の怪物に占拠されたパワープラントタワーを奪回せよ! ウイバーンは3段変形、デュアル兵器、サイコリンク増幅と最新メカを搭載。

あ番地

か番地

WOODY POCO(うっでぃぽこ)

●デービーソフト
●PC-88(mkII/SR)、X1(tu/F)
●5D(6800円)
▼RT+AD‖(X1版は10月下旬予定)ぽこはいたずら好きの木の人形。でもよい子になれば人間の男の子になれる!

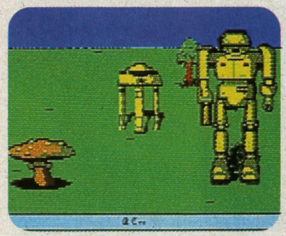
アスピック

●クリスタルソフト
●FM-77AV
●3.5D(6800円)
▼RP‖(11月予定)リザードの続編。連れ去られた姫を仲間とパーティーを組んで助け出せ! 登場キャラ40、240×240エリアのマップにはいろんな建物が。

カサブランカに愛を―殺人者は時空を超えて―

●シンキングラビット
●PC-88(mkII/SR)/98E(F/M/V)
●5D(7200円※88版は2枚組)
▼AD‖時間に関する研究を進めるエルガー博士がナイフを刺されて死んでいた。殺人犯はだれだ!?

A.I.R.

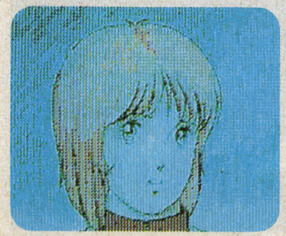


●クエイザーソフト
●PC-88mkIISR/MR/FR/TR
●5D(2枚組7800円)
▼S+RP‖(10月下旬予定)4つの惑星に散らばり落ちたクラフトの残骸と情報を密かに集めろ! 決して相手に知られてはならない。

アルバトロス

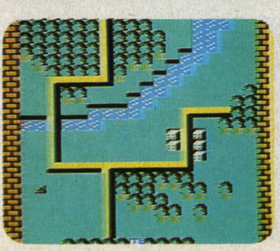
●日本テレネット
●PC-60mkII/98E(F/M/V)、FM-7/77(AV)
●T(5800円)
3.5/5D(8800円)
▼S‖TVカメラがゴルフボールをとらえる! リアルなボールの動きに究極のゴルフを見た!?

カーマイン



●マイクロキャビン
●PC-88(mkII/SR)
●5D(2枚組7800円)
▼AD‖軍の最高機密である小型陸戦兵器〝ドール〟。それが今や、人間の手を離れて勝手に動きだした。コンピュータルームさえも彼らの思うままだ……。

S.F.3.D.―ポイントX占領作戦―



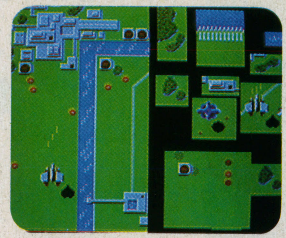
●クロスメディアソフト
●PC-98E/F/M/V/U2
●5D(6800円)
▼S‖29世紀。地球の独立を勝ちとるために、シュトラール軍のポイントXを落とさなければ。バトルスーツやホバー戦車など5種類の兵器でどう戦うか!?

アルバトロス・拡張コース

●日本テレネット
●PC-88mkIISR/FR/MR/TR、X1(C/tu)
●5D(2枚組4500円)
▼S‖PC版の名門コース-・2に続いてX1版の全5種類(エキスパート、ビジュアル、ワールド、名門1・2)も登場!

た番地

ザイダー──バトル・オブ・ペガス

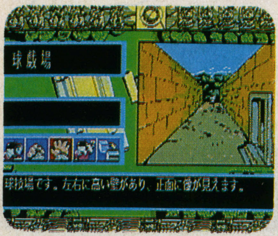


●コスモス・コンピューター
●MSX
●ROM（5800円）
▼AC＋RP＝（10月予定）銀河の魔導師ザイールによって、惑星ペガスはメビウス空間に閉ざされてしまった。事態究明のための超戦士ザイダーが出撃！

ガルフォース

●ソニー
●MSX（16K）
●ROM（5800円）
▼AC＝（11月21日予定）惑星カオスは今、緑なす大地としてよみがえった。敵パラノイドの手からカオスを守れ！ 140種を超えるパワーアップ!!

太陽の神殿（アステカⅡ）

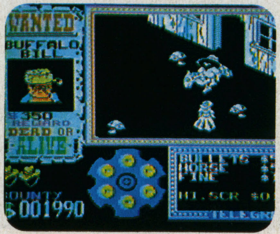


●日本ファルコム
●PC-88（mkⅡ）／88mkⅡSR
●5D（7800円）
▼RT＋AD＝（10月12～24日予定）古代の人々は自由に神々と会うことができたという。神々の国の扉を開ける鍵、太陽の神殿、これらは本当に存在するのか!?

XANADU・シナリオⅡ

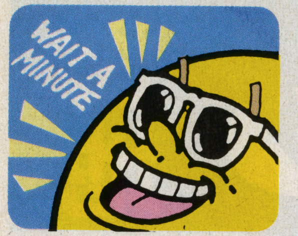
●日本ファルコム
●PC-88（mkⅡ）／88SR／98F（M／U／V）、FM-7（AV）、X1（C／F／tu）
●3.5／5D（5800円）
※要XANADU
▼RT＋RP＝RPG色が濃くなってマップが4次元に！

ガンフライト



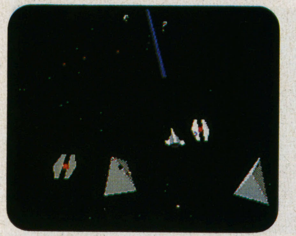
●ジャレコ
●MSX
●ROM（5700円）
▼AC＝平和だったアゴイの町に無法者がまぎれこみ、悪事を重ねていた。町を守るシェリフのボビーは、奴らを倒すために立ち上がった。はたしてアゴイの町は？

地球防衛軍



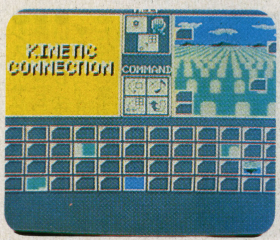
●アートディンク
●PC-98E（F／U／VM）
●3.5／5D（9800円）
▼S＝（11月中旬予定）宇宙船、宇宙戦闘機の設計から戦闘にいたるまでのシミュレーション。ロールプレイとシミュレーションを合体！

シルフィード



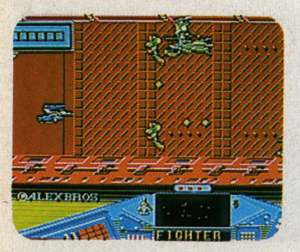
●ゲームアーツ
●PC-88mkⅡSR
●5D（6800円）
▼AC＝（11月予定）パーツを組み合わせてパワーアップした戦闘機で、敵機や巨大戦艦を破壊せよ。宇宙の秩序と平和はキミの双肩に（開発中の画面です）。

キネティック・コネクション



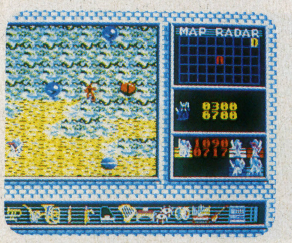
●ソニー
●MSX2
●3.5D（6800円）
▼パズル＝（10月21日発売予定）1つ1つのピースは動画で、それを組み合わせて1つの動きのある絵が完成。コンピュータならではのゲームだ。絵柄は15種。

超時空要塞マクロス・カウントダウン



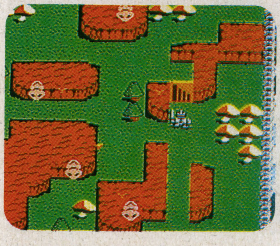
●ボーステック
●FM-7／77
●T（4500円）
3.5／5D（6500円）
▼AC＝スクロール画面8－9枚分、キャラクターパターン100以上。ミンメイがキミの助けを待っている！

スター・シンフォニー



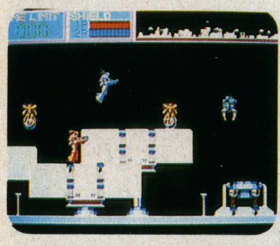
●クロスメディアソフト
●PC-88（mkⅡ／SR）、FM-7／77（AV）
●3.5／5D（7800円）
▼RP＝5人の戦士が、幻の交響曲「スターシンフォニー」に秘められた謎、レオンの16の遺産の謎、そして強敵シャドーに立ちむかう。

キングス・ナイト



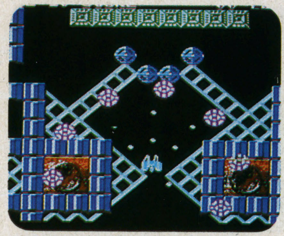
●スクウェア
●MSX（16K）
●ROM（5900円）
▼AC＝（11月予定）クレア姫がドラゴンにさらわれた。最終ステージではカリバ、トビー、レイジャック、バルーサの4人が、フォーメーションを組んで戦う！

ディーヴァ（シナリオ3部）



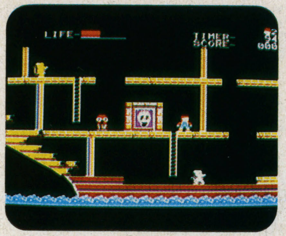
●T&Eソフト
●MSX2、PC-88mkⅡSR、X1（tu／F）
●3.5／5D（2枚組・予7800円）
▼AC＋S＝（11月下旬予定）サブストーリー7つを各々の媒体でプレイ！ 2人同時プレイも可。

スターソルジャー



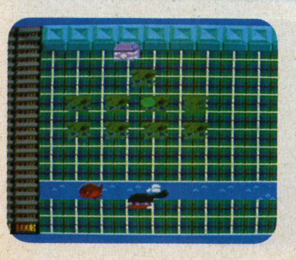
●ハドソン
●MSX
●BC（4900円）
▼AC＝正体不明の無差別攻撃で宇宙は荒れていた。宇宙警備のベテランであるキミは、最新小型戦闘機シーザーに乗って見えない敵に立ち向かう。

グーニーズ



●コナミ
●PC-88（mkⅡ／SR）、X1（C／F／tu／tuⅡ）
●5D（6800円）
▼AC＝スピルバーグの映画をうまく生かしたゲーム性に、グラフィックの美しさをプラス。「片目のウィリー」伝説の財宝はどこに？

ディックとミックの大冒険



●ハミングバード・ソフト
●MSX2
●ROM（未定）
▼AC＝（10月末予定）仲よし兄弟ディックとミックがいろんな部屋を冒険して、カワイイ動物キャラたちとオモチャを武器に戦う。ハミングバードの新境地に注目！

1000年王国

●ログ
●X1（tu／F）、MZ-25
●3.5／5D（2枚組6800円）
▼AD＝昨日までは普通の高校生だったショウが、アトランティスの謎に魅せられて不思議な冒険にチャレンジ！ 彼の行く手には意外なことが次々と起こり……。

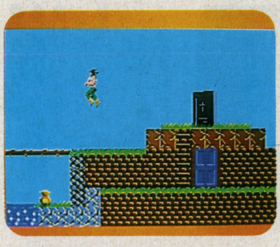
さ番地

は番地

舞蔵魔(ぶうま)

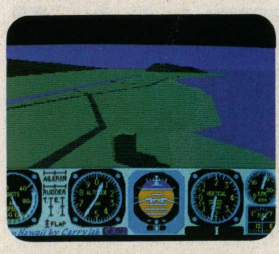
●パックスソフトニカ
●PC-88mkIISR
●5D(6800円)
▼AC=増殖しながら浮遊、変態する奇怪至極な怪虫ども。こいつらを倒すには8種類のネカオを手に入れなければならない! 隠れ機能満載。

ディープフォレスト



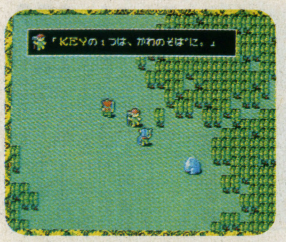
●ザイン・ソフト
●FM-77AV
●3.5D(2枚組7800円)
▼RT+RP=邪悪なウイリーによって地下に閉じ込められた姫を助け出すため、キミはこの世界に呼び寄せられた。そして果てしない闘いが……。

フライト・イン・ハワイ



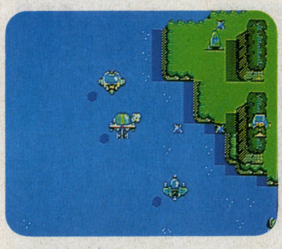
●キャリーラボ
●PC-98F/VF/VM
●5D(7800円)
▼S=ハワイのオアフ島付近を軽飛行機でフライト! ダイヤモンドヘッドや真珠湾などの名所の他に、架空の物体や名所も設定してあるぞ!

HYDLIDEII



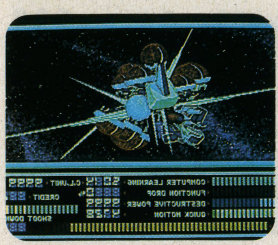
●T&Eソフト
●MZ-20/22/25、FM-77(AV)
●3.5/5D(6800円)
▼RP=(FM版は11月予定)未だにヒットチャート快進撃中のロングセラー。クリスタルの輝きが写し出し悪魔の姿は?

TOPPLE ZIP



●ボーステック
●PC-88(mkII/SR)、X1(tu/F)、FM-7/77(AV)、MSX
●T(4800円)、3.5/5D(6800円)、ROM(5800円)
▼AC=(10月中旬予定)ゴールを探して空を飛びながらレース!

ブラスティー ©日本サンライズ



●スクウェア
●PC-98F/U2/M
●3.5/5D(2枚組7900円)
▼RT+RP=ブラスティーに乗り込んで反乱分子と闘う賞金稼ぎになろう(※X1版のパッケージに印刷ミスがありました。FM音源に対応していません)。

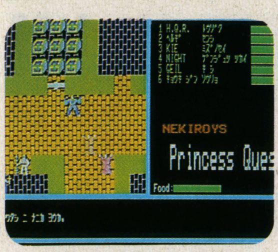
覇邪の封印

●KGDソフト
●FM-7/77(AV)、X1(tu/tuII/F/G)、MSX2
●3.5/5D(8800円)
▼RP=この幻想世界は4つの大国に分轄・統治されていた。その1つ聖アルカス公国で、バァンドウラの封印が解かれ……。

トランプ・エイド

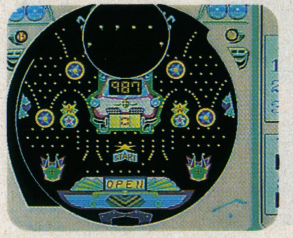
●東芝EMI
●MSX、PC-88(mkII/SR)
●ROM(4800円)
5D(5800円)
▼N=(Mは10月22日、Pは11月1日予定)1本のソフトでブラック・ジャック、ポーカー、セブンブリッジを。そして難民救済!?

プリンセス・クエスト



●パックスソフトニカ
●PC-88(mkII/SR)、FM-7/77(AV)
●3.5/5D(6800円)
▼RT+RP=ルーブナ城の美姫プリシアが、怪物の王ネキロイスに連れ去られた。傷心の王は姫を救出すべく勇者を募った。

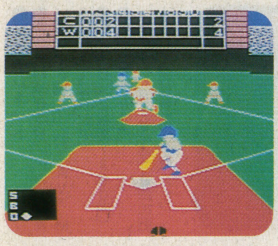
パチコン



●東芝EMI
●PC-88mkIISR/MR/FR
●5D(5800円)
▼AC+S=(11月1日予定)マルチウインドー、手動ハンドル、データセーブ……グレードアップを極めたマニア泣かせの本格派パチンコ。

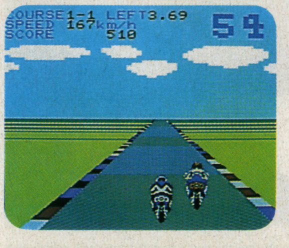
な番地

プレイボール



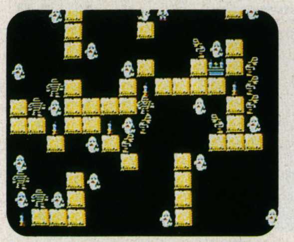
●ソニー
●MSX(2)
●ROM(6900円)
▼AC=(10月21日予定)ボールの動きに合わせて上下左右に画面がスクロール。隠しボイス(ヤジや売り子の声が聞ける!)もあるぞ。2プレイOK。

ハング・オン



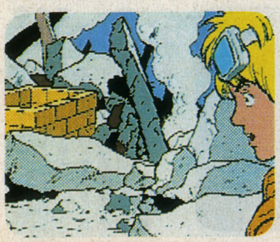
●パックスエレクトロニカジャパン
●PC-88mkIISR
●5D(6800円)
▼AC=(11月上旬予定)ビデオゲーム、セガで大人気のバイクレースがSR版で登場。体感ゲームをパソコンでプレイすると、はてお味は?

ナイルの涙



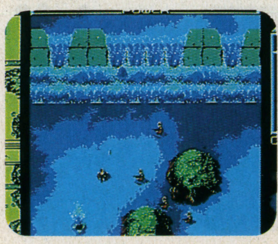
●クロスメディアソフト
●MSX、FM-7/77(AV)
●ROM(5800円)
3.5/5D(6800円)
▼思考型AC=(FM版は10月末予定)ピラミッドに隠された"ナイルの涙"とパルパラ姫。5層構造の最上部を目指せ!

北斗の拳



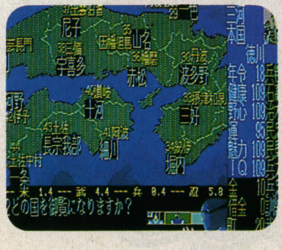
●エニックス
●FM-77(AV)、X1(C/F/tu)
●T(4800円)
3.5/5D(6800円)
▼AD=宿敵シンを倒し、最愛の恋人ユリアを救うべく旅立ったケンシロウとバット。

FINAL ZONE—WOLF—



●日本テレネット
●MSX
●1メガROM(6800円)
▼AC=(10月下旬予定)特殊行動隊"ブラックコブラ"の隊長ボウイ大尉とその部下4人は、マウカ島に潜入し、ファラオ軍のGN-16Bを破壊できるか?

信長の野望・全国版



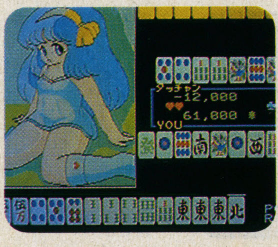
●光栄
●PC-88mkIIFR/MR/SR/TR
●5D(2枚組9800円)
▼S=(10月予定)目標は50ヵ国制覇。ダイナミックなサウンド、アニメ、スピーディなゲーム運びで新登場。8人まで遊べる!

ま番地

摩訶迦羅

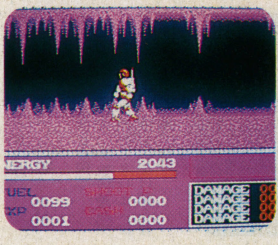
●マジカルズゥ
●PC-88（mkII）/88mkIISR（FR/MR/TR/TR）、X1（F/tu）
●5D（2枚組7900円）
▼RP‖（11月中旬予定）舞台は戦国時代の日本を振り出しに、謎の東洋世界へと時空を超えて駆けめぐる！

まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀



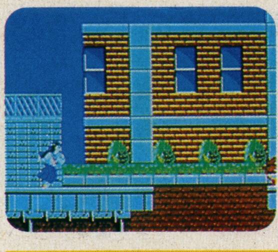
●テクノポリスソフト
●PC-88（mkII/SR）
●5D（6800円）
▼N‖（10月25日予定）麻雀をしながらアドベンチャーやロールプレイも!? キミのライバル十数人は、それぞれ独得の打ち方で攻めてくる。グラフィックは？？？

未来



●ザイン・ソフト
●PC-88mkIISR（FR/MR）X1（tu/F/G）
●5D（2枚組7800円）
▼RT＋RP‖地球における人類の生命は断たれ、宇宙への移住を余儀なくされていた。しかし、移住予定惑星は我々を敵視している！

夢幻戦士ヴァリス

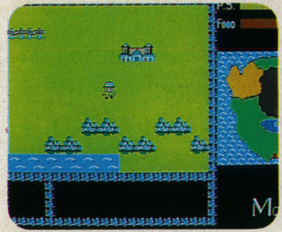


●日本テレネット
●PC-88mkIISR/FR/MR/TR、FM-7/77（AV）、MSX、X1（tu/F）
●3.5/5D（2枚組7800円）ROM（6800円）
▼AC‖（11月上旬予定）自由の戦士として選ばれた優子は……。

夢幻の心臓II

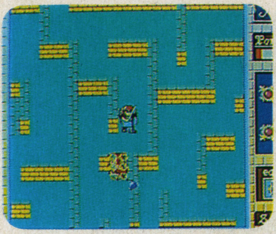
●クリスタルソフト
●FM-7/77（AV）
●3.5/5D（7800円）
▼RP‖夢幻の心臓の戦士が、エルダーアインの地を暗黒の皇子の魔手から救うべく、仲間を集めて3つの世界を冒険する！ 初心者にも楽しめるぞ。

メイドゥム



●NCS
●PC-88（mkIISR/MR/TR/FR）、X1（tu/F）
●5D（2枚組6800円）
▼AD‖古代エジプトでヒクソスが持っていたという〝魔力の水〟。冒険家グレコはその伝説に魅せられて旅立った。

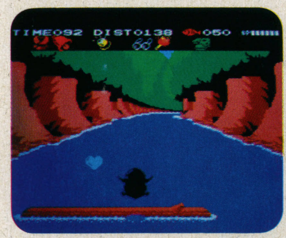
メルヘンヴェールII



●システムサコム
●PC-88（mkII）、MZ-25
●3.5/5D（2枚組7900円）
▼RP＋AD‖（MZ版は11月上旬予定）愛する姫に再び会うため、そしてヴェール族から人間に戻るため、王子の新たな旅が始まる！ 舞台はフェリクスに。

や番地

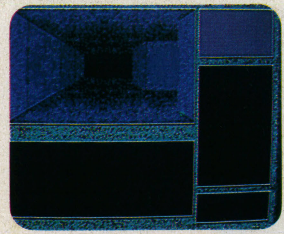
夢大陸アドベンチャー



●コナミ
●MSX（1メガ）
●ROM（4980円）
▼AC‖（10月中旬予定）ロールプレイ風味のシューティングゲーム。かわいいペンギンが、どんな病も治してしまうゴールデンアップルを探しに旅に出た。

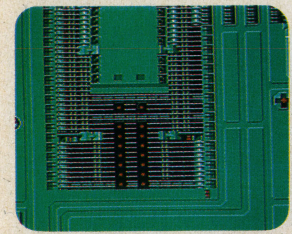
ら番地

ラプラスの魔



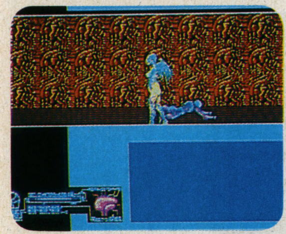
●ハミングバード・ソフト
●PC-88（mkII/SR）、FM-7/77
●3.5/5D（7800円）
▼RP‖（11月上旬予定）ゴーストハンターシリーズ第1弾。安田均原作のホラーRPG。BGMは小坂明子が担当（開発中画面）。

レイドック



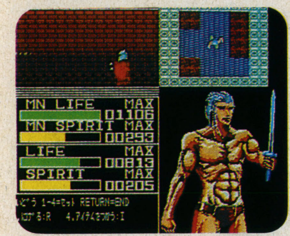
●T&Eソフト
●FM-77AV、MZ-25
●3.5D（6800円）
▼AC‖（10月予定）宇宙空間、惑星上、宇宙基地、敵基地内の4パターン12シーンを背景に、2人プレイで撃って撃って撃ちまくれっ！ ジョイスティック対応。

レリクス



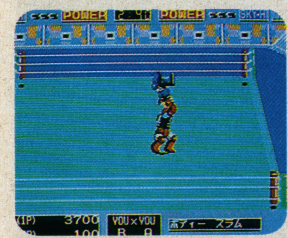
●ボーステック
●FM-77（AV）、MZ-25
●3.5/5D（2枚組7200円）
▼RT＋RP‖実体のない影、それがキミだ。敵キャラに乗り移って活動開始。敵を倒すだけでは終われないぞ。ちなみにレリクスIIのシナリオが完成、発表間近！

ロストパワー



●ウインキーソフト
●PC-98E/F/M/V、FM-77AV
●3.5/5D（2枚組7800円）
▼RP‖（PC版は10月下旬予定）自分以外の者を信じてしまったために、魔王から人間にされてしまった。成長していく姿に注目！

ロボレス2001



●マイクロネット
●X1（C）、MZ-25
●T（4800円）
3.5D（6800円）
▼AC‖ビデオゲームでお馴染みのロボット版レスリング。得意技必殺技を選んで2人プレイ！ リングがわれんばかりの迫力だ。

ロマンシア（ドラゴンスレイヤー・JR）

●日本ファルコム
●PC-88（mkII）/98F（M/U/V）、X1（C/F/tu）
●3.5/5D（6800円）
▼RT＋AD‖（10月6～30日予定）純粋な博愛と夢に満ちた冒険記録。一見のどかそうな町は、じつは忍びよる闇に脅かされていた。

Beep

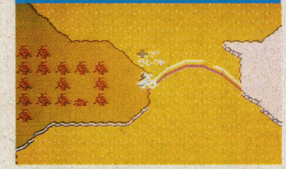
★協力店
●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●ヤマギワ東京本店ホビーショップ（東京・神田）●寿屋日吉店（神奈川・港北）●キタムラカメラ（高知・堺町）

テレホビーゲームTOPチャート

集計期間は昭和61年8月1日から8月31日まで。
※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

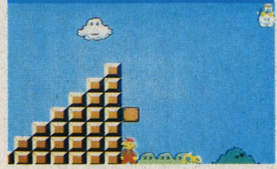
ファミリーコンピュータ

2 ワルキューレの冒険



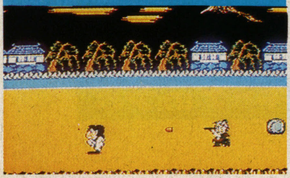
▲ぼう大な画面数を誇る、アクティブＲＰＧ。努力努力！

4 スーパーマリオブラザーズ2



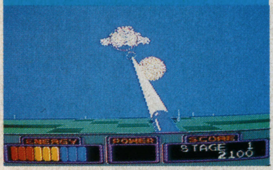
▲マリオ人気は不滅なのだ。ルイージも忘れちゃならない。

1 がんばれゴエモン！ からくり道中



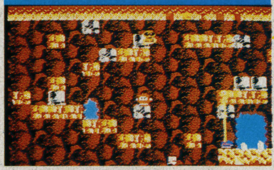
▲2メガの威力で、首位を獲得！お殿様をこらしめる。

3 機動戦士Ｚガンダム



▲スピード感あふれる、３Ｄシューティングが魅力だ。

5 じゃじゃ丸の大冒険

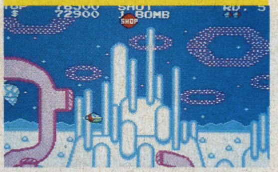


▲じゃじゃ丸が再び、キミの前に。本当のさくら姫を救出せよ。

ランク	前月ランク	ゲーム名・メーカー・定価
1	—	がんばれゴエモン！ からくり道中 コナミ 5,300円
2	—	ワルキューレの冒険 ナムコ 3,900円
3	—	機動戦士Ｚガンダム バンダイ 5,300円
4	2	スーパーマリオブラザーズ2 任天堂 2,500円
5	—	じゃじゃ丸の大冒険 ジャレコ 4,900円
6	—	ソロモンの鍵 テクモ 4,900円
7	—	六三四の剣 タイトー 4,900円
8	—	スカイキッド ナムコ 3,900円
9	—	メトロイド 任天堂 2,600円
10	10	スーパーマリオブラザーズ 任天堂 4,900円

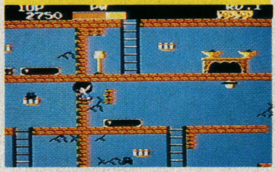
セガ

2 ファンタジーゾーン



▲パツグンのおもしろさで人気も落ちない。

4 ゴーストハウス

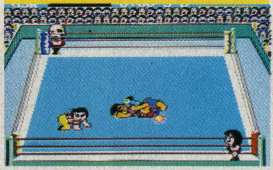


▲ただの少年が、ドラキュラ退治へ出かけ……。

1 北斗の拳

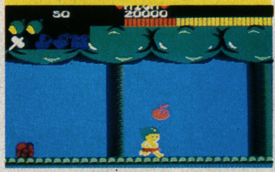
▲北斗神拳は一子相伝。そのためには兄といえども……。

3 極悪同盟ダンプ松本



▲極悪ＶＳフラッシュの戦いは今日も続くのであった。

5 ワンダーボーイ



▲フルーツを取ってライフを維持し、ボスを倒せ！

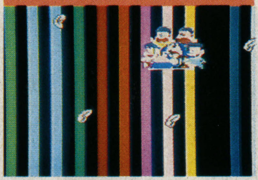
ランク	前月ランク	ゲーム名・対応機種・定価
1	—	北斗の拳 マークIII 5,000円
2	1	ファンタジーゾーン マークIII 5,000円
3	—	極悪同盟ダンプ松本 マークIII 5,000円
4	2	ゴーストハウス マークIII 4,300円
5	—	ワンダーボーイ 全機種 4,300円
6	13	青春スキャンダル マークIII 4,300円
7	—	ガルケーブ 全機種 4,300円
8	3	忍者プリンセス 全機種 4,300円
9	4	チャンピオン剣道 全機種 4,300円
10	12	コミカル・マシンガンジョー マークIII 4,300円

スーパーカセットビジョン

1 ドラゴンスレイヤー

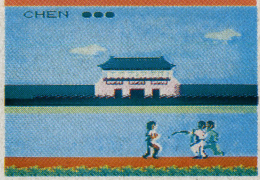
▲依然として人気の高いＲＰＧ。シンプルがいいのだ。

2 ドラえもん



▲パズル付きのアイデアが光る。大人から子供まで楽しめるよ。

3 熱血カンフーロード



▲アチョーッ！　カンフーはスピードがすべて。負けるな！

ランク	前月ランク	ゲーム名・定価
1	1	ドラゴンスレイヤー 4,800円
2	2	ドラえもん 4,800円
3	3	熱血カンフーロード 4,800円
4	—	将棋入門 4,800円
5	—	ネビュラ 3,800円

ニュース

年末に向けてマスマス激しくなる
商品戦争。勝者はどれ？

アイギーナの予言
（ビック東海）

11月下旬発売 ㊎5、300円

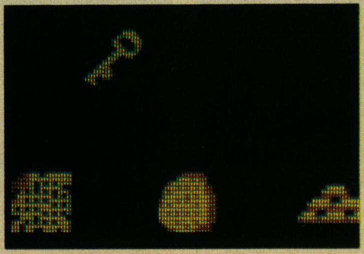
バルバ地方の遺跡調査をしていた青年考古学者ジェイソンは、五千年前の予言書を見つけてしまったことから、地球最大の危機に直面することになる。

ビック東海のファミコンソフト第1弾「アイギーナの予言」は、アーケードの「バルバルークの伝説」を再編集したものだ。アクション＋RPGと書いてしまうと、いまさら新鮮さはないが、このゲームはアクション部とRPG部を完全に区別した、新しいタイプのものだ。

ゲームの目的としては、小部屋の中の敵を倒し、宝箱の中のアイテムを得て、数々のナゾを解いていくことなど、やることがたくさんあるゾ。各部屋は、敵を一定数倒した後に出現する出口によって結ばれていて、ほこらに入ると、コマンド入力のロールプレイング面になり、見つけた古文書を訳してもらったりするんだ。

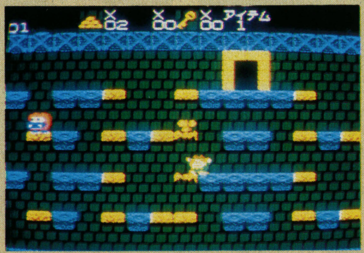
とにかく奥が深いゾ！

▲バルバ地方MAP。なにかを思いうかべちゃう。

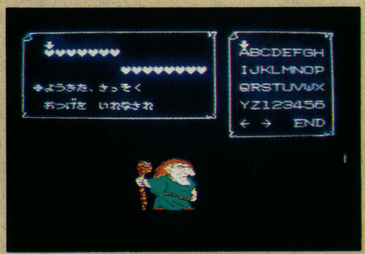

▲これがアイテム（古文書、石碑、メタル）。

▲どんな物語が始まるのだろう。

▲これが各エリアの最終面、バークの部屋。

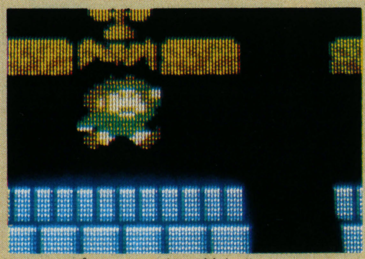

▲アイテムを取って、ジェイソンがバンザイしてる。

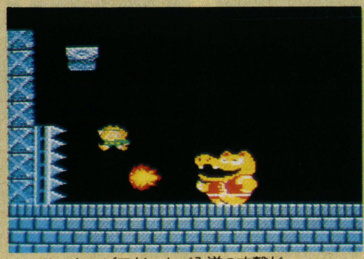
▲ベロギンチャが、うようよしているぜ。

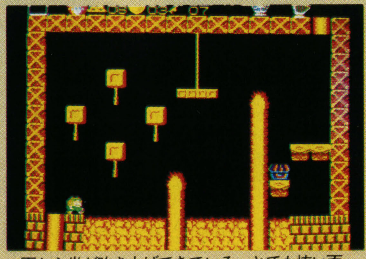

▲オババは古文書を訳して聞かせてくれる。

▲オジジはいろいろ知っているよ。

▲ソロバンもっちゃってる、骨とう屋のオヤジさん。


▲ジャンプで、シューターが出たぞ。


▲こりゃあシビアだ。カバ入道の攻撃だ。

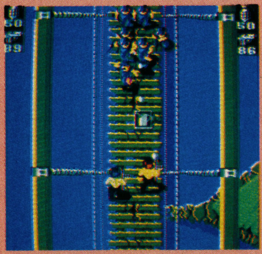

▲下から炎が吹き上げてきている、とても怖い面。

怒
（ケイアミューズメントリース）

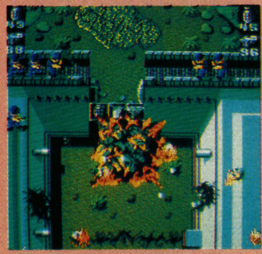
12月上旬発売 ㊎未定

俺は「TANK」における戦いに勝利し、再び戦場へもどってきた。今回の任務は、相棒と2人で敵の本拠地を破

▲2人で協力し合ってつき進め！


▲おっと橋の上に何かが……。

▲ひえ～！ よけきれるかなあ？


▲やった。壁を破壊した。

テレホビー

壊すこと。戦場がおれを呼ぶ……。

とまあ、ビデオゲームで大人気のこのゲーム。ファミコンにも、さっそく登場する。

ただ撃ちまくればいいというものではなく、多少頭を使わなければならないように、パワーアップアイテムがある。

注意しなければいけないのは、敵の攻撃が自分の腕のレベルに合わせ激しくなること。

死の恐怖と戦いながら、見事目的を達成できるかな？

(写真は業務用のもの)

バギーポッパー
（データイースト）

10月8日発売 ㊎4,900円

「ねえ、海が見たいわ」なんていう彼女を乗せて、愛車「バギーポッパー」を走らせていると、ブラック軍団が現れ、彼女を連れ去ってしまった。怒りの追跡が今始まる。

データイーストのバギーポッパーは、縦スクロールのカーチェイス・シューティング。全16ステージを体当たりとジャンプ攻撃で、敵を倒すという痛快なものだ。ただし、スピードが150キロ以上ないとジャンプできないけどね。また、敵の車と接触しただけじゃ爆発しないが、ガードレール等に触れると、即アウトだ(敵も同じ)。

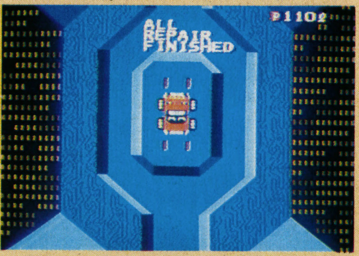
自車のコントロールは、✚ボタンで上下左右。Aボタンでジャンプ、Bボタンが急ブレーキだ。注意することは、マメにパワー缶を取ること。車はガソリンがなくちゃね。

モチロン隠し味の1UPやボーナス、隠れキャラなどがギッシリ。操作のシンプルなものほど、おもしろいということを示す1本だ。

▼ジャンプ！ バギーポッパーのダイゴミだ。

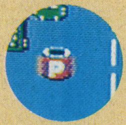
▼おや？ へんな空中キャラが出てきたぞ。

▼ここは、ある条件であるものを取らないと入れないスペシャル面。

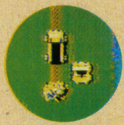


▼敵をぜんぜん倒さないでクリアすると、5万点ボーナスだ。

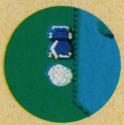
▼パワー缶

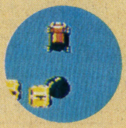


▼トラック

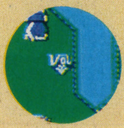


▼コンクリートミキサー





▲タンクローリー



▲1UP

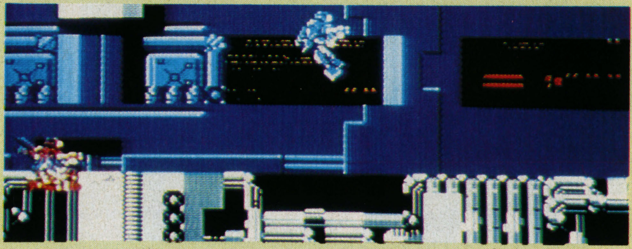
ディーヴァ
（東芝EMI）

11月発売 ㊎未定

今T&Eソフトで、ハイドライドに続いてとんでもないソフトが開発されている。基本はリアルタイムのシミュレーションウォーゲームだが、7つの違う機種にそれぞれ違うシナリオを分配し、すべてを解くとディーヴァの謎が解けるという壮大さに、ア然だ。

▼キャラ・イメージイラスト

▼美しい！ とてもファミコンとは思えない。

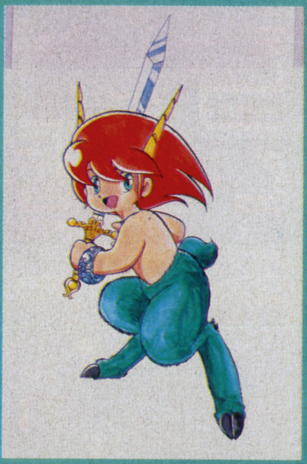


マドゥーラの翼／メルヘンヴェール
（サン電子）

11月下旬／12月下旬発売 ㊎未定

バダムの地に伝えられていた「マドゥーラの翼」が、ある日、その不思議な力に魅せられた者によって持ち出された。ルシアは、マドゥーラの翼を取り戻すために、勇敢に進み続ける。サン電子の新作はファンタジーアドベンチャーだ。

一方、移植ではあるが、ディスクを使って、あのメルヘンヴェールが発売される。パソコンで大人気のゲームだっただけに、期待できるよね。



▲メルヘンヴェールはもうおなじみ。

▲マドゥーラが襲われてしまう。

▲前方の滝に要注意！

●あっそうキャンペーン〆切延長！ 好評につき、〆切を10月15日まで延長するそうだ。応募はハガキに、ASOの隠れキャラ5ヶ以上と、マニュアルのプクマークを貼り、下記まで。〒564 吹田市豊津町14—10丸萬ビル6F ㈱SNK広報課 あっそう係まで。

●VGL・1を増冊！ SNKでは、好評に応えてVGLを増冊し、500名に限定販売する。応募は60円切手4枚と70円切手1枚を同封のうえ、下記まで。〒564 吹田市豊津町14—10丸萬ビル6F ㈱SNKエレクトロニクス広報課 VGL係まで。

新作情報

今月の新作情報、まずはセガから。11月発売予定だったミラクルランドが、アレックスキッドと名前を変え、10月下旬に登場！ 一方忍者は中止になってしまったよ。

エポック社は、ナムコと提携して、マッピー、スカイキッドなどの人気商品をスーパーカセットビジョンで発売。ユーザーは期待していてくれ。

ファミコンでは、DOGの第1弾が、いよいよアップルタウン物語に決定した。月に1作から2作のゲームを出していくそうだよ。

まだタイトルはわからないけど、ナムコ、コナミ、タイトー、エニックスの年末商品も期待ができるね。

出る順ソフト表

	発売日	ソフト名	対応機種	メーカー名	定価(予価)
10月	15日	うる星やつら	FC	ジャレコ	4,900円
	21日	プロレス(仮)	FCD	任天堂	2,500円
	24日	スーパースターフォース	FC	テクモ	5,300円
	下旬	ミシシッピー殺人事件	FC	ジャレコ	未定
		キャッスルエクセレント	FC	アスキー	4,900円
		マッピー	SCV	エポック社	4,800円
		アレックスキッド	マークIII	セガ	5,000円
11月	1日	スーパーモンキー大冒険	FC	バップ	4,900円
	6日	銀河伝承	FCD	イマジニア	5,000円
	11日	オセロ	FCD	河田	未定
	21日	魔獣の森	FCD	イマジニア	5,000円
	27日	ドラゴンボール	FC	バンダイ	5,300円
	上旬	ブリーダー	FCD	ソフトプロ	未定
		シャーロックホームズ伯爵令嬢誘拐事件	FC	トウワチキ	5,000円
		デッドゾーン	FCD	サンソフト	2,980円
		阿修羅(仮)	マークIII	セガ	未定
	下旬	ディーヴァ	FC	東芝EMI	5,500円
		エンジェランド	FCD	任天堂	2,600円
		スカイキッド／ポールポジションII／ワイワイモンスターランド	SCV	エポック社	各4,800円
		セクションZ	FCD	カプコン	未定
		長ぐつをはいた猫	FC	東映動画	未定
		きね子	FCD	アイレム	未定
		アイギーナの予言	FC	ビック東海	5,300円
		アディアンの杖	FCD	サンソフト	未定
		謎のディスクマガジン・ナゾラー	FCD	サンソフト	未定
		マドゥーラの翼	FC	サンソフト	未定
	予定	アップルタウン物語	FCD	スクウェア	未定
		ガルフォース	FCD	ハル研究所	2,980円
		トランスフォーマー	FC	タカラ	4,900円
		迷宮組曲	FC	ハドソン	4,900円
12月	9日	プロゴルファー猿	FC	バンダイ	3,300円
	上旬	怒	FC	ケイ・アミューズメントリース	未定
		飛龍の拳	FC	日本ゲーム	未定
		聖飢魔II	FC	CBSソニー	4,900円
	中旬	リンクの冒険	FCD	任天堂	2,600円
		闘いの挽歌	FC	カプコン	未定
		アテナ	FC	エス・エヌ・ケイ	未定
	下旬	ウルトラマン	FCD	バンダイ	3,300円
		クレイジークライマー	FC	日本物産	未定
		メルヘンヴェール	FCD	サンソフト	未定
		時空の旅人	FC	コトブキシステム	未定
	予定	アルゴスの戦士	FC	テクモ	未定
		ランボー	FC	パックインビデオ	4,900円
		レイラ	FC	デービーソフト	未定
		タッチ	FC	東宝	4,900円
		レリクス／トップルジップ	FCD	ボーステック	未定
		ブラックオニキス／コロニスリフト	全機種	セガ	未定
		スペースハリアー	マークIII	セガ	未定
1月	1日	消えたプリンセス	FCD	イマジニア	5,000円
	14日	ゴルフ	FCD	任天堂	2,500円
	予定	コスモジェネシス	FC	アスキー	4,900円
未定		水戸黄門	FC	サンソフト	未定
		対局囲碁	FCD	任天堂	未定
		ナイトロアー	FCD	ジャレコ	未定
		スクランブル21	FC	ビクター音楽産業	未定
		パルプス	FCD	任天堂	未定
		ラビリンス	FC	トクマソフト	未定
		ザ・ブラックバス	FC	ホット・ビイ	4,900円

飛龍の拳 (日本GAME)

12月上旬発売 価未定

以前、ファミコンページでビデオ版のものを紹介したのを覚えてる？ かなり発売予定は延びているけど、そのぶんビデオ版以上のものになりそうだ。そのストーリーも、現実的で凝ったものになっている。ひさしぶりの格闘技もので、期待できる作品だ。

▼龍飛よ、奥技書を取りもどせ！

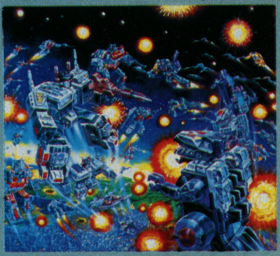
トランスフォーマー (タカラ)

11月予定 価4,900円

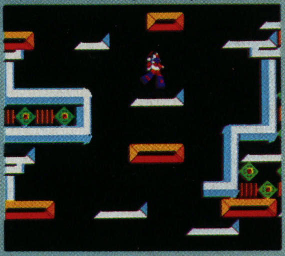
タカラもいよいよファミコンに参入！ その第1作は、テレビアニメや玩具でおなじみの「トランスフォーマー」だ。

トレーラーとロボットに変身しながら、10ステージを戦う。シューティング+アドベンチャー+RPGの要素をつめこんだゲームだという。注目度大だぞ。

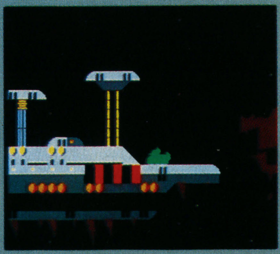
▼ビジュアルイメージPhoto。すごいね。



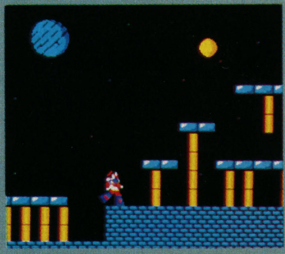
▼タイムトンネルを使って、他の都市へ。



▼浮遊都市。はたしてどんな謎があるのだろうか？

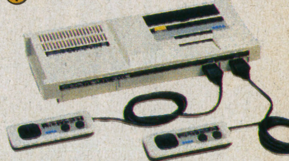


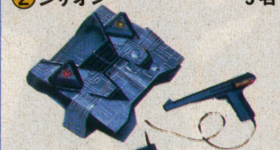
▼古代遺跡。夜空に光る星の数々は美しい。



P117にもザナドゥ・グッズのプレゼントがある。ぜいたくだよん。

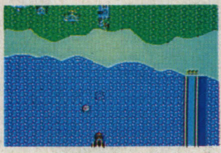
Beep 読者プレゼント

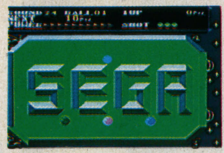
①セガ・マークIII　10名

提供：セガ・エンタープライゼス
定価：15,000円
●最近はファミコンに迫る勢い。家庭でこんなグラフィックが楽しめるなんて、いい時代だね〜。

②ジリオン　5名

提供：セガ・エンタープライゼス
定価：7,800円 〈P37参照〉
●有効射程30メートルの驚異の光線銃。街も野山も、明日からはキミたちのプレイゾーンだぜ！

③ザ・サーキット　10名

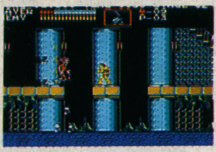
対応機種：セガ・マークIII
提供：セガ・エンタープライゼス
定価：5,000円 〈P25参照〉
●コースは全部で12。世界各国を転戦して、栄冠を手にするのはキミだ！

④アクションファイター　10名

対応機種：セガ・マークIII
提供：セガ・エンタープライゼス
定価：5,000円 〈P22参照〉
●カーチェイスと空中戦をくり返しながら、大統領の秘密指令を遂行するのだ。

⑤チャンピオンビリヤード　5名

対応機種：セガ・全機種
提供：セガ・エンタープライゼス
定価：4,300円 〈P28参照〉
●ビリヤードとはいうものの、それらしいのは1面だけ。山あり谷ありオジサンあり(？)の珍ゲーム。

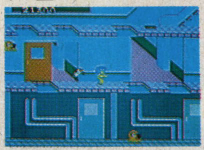
⑥ザ・キャッスル　5名

対応機種：セガ・全機種
提供：セガ・エンタープライゼス
定価：4,300円 〈P30参照〉
●パソコンゲームの人気ソフトがついにセガユーザーの手に。100の部屋を冒険しよう。

⑦悪魔城ドラキュラ　3名

対応機種：ファミコン・ディスク
提供：コナミ
定価：2,980円 〈P55参照〉
●この出来のよさに、この価格なら言うことなし！　アイテムの使い方がカギを握るぜ。

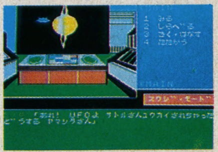
⑧戦場の狼　3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：カプコン
定価：5,500円 〈P65参照〉
●なさけ容赦ない殺りくのド迫力。難攻不落の基地を攻め落とそう。もちろん味方の救出もね。

⑨うる星やつら　3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：ジャレコ
定価：4,900円 〈P60参照〉
●時間を逆行してしまったラムちゃん、ダーリンの待つ時代へ急げ！

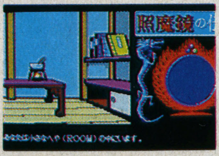
⑩スーパースターフォース　3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：テクモ
定価：5,300円 〈P62参照〉
●ゴーデスの七不思議と呼ばれる謎をあばくため、空中や地下を探しまわれ。

⑪日曜日に宇宙人が…？　3名

対応機種：MSX(テープ2本組 32K以上)
提供：ソフトスタジオ WING
定価：5,000円 〈P156参照〉
●山下とカメラマンは、異星人から地球を守れるか？　スチャラカSFアドベンチャーゲーム。

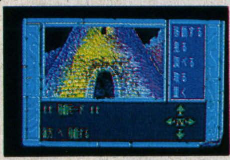
⑫ガーディック　5名

対応機種：MSX (ROM16K以上)
提供：コンパイル
定価：4,900円 〈P157参照〉
●3種類の武器と6つのオプションで、112画面を超える戦闘をクリアせよ！

⑬照魔鏡の伝説　3名

対応機種：PC-88(5D)−1本
FM-7/77 3.5D−1本 5D−1本
提供：スタークラフト
定価：9,800円 〈P157参照〉
●割れた鏡をもとの形にもどすと……。日本の味に作り直されて登場！

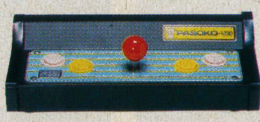
⑭D-SIDE　3名

対応機種：FM-7/77(AV)
T−1本、5D−1本、3.5D−1本
提供：コムパック〈P150参照〉
定価：T-4,800円 D-6,800円
●ラグランジュL−2のパートII。アドベンチャーは時間との戦いだ！

⑮リ・バース　5名

対応機種：PC-88(5D)−2名
X1 (5D)−3名
提供：SPS 〈P154参照〉
定価：7,800円
●古城に閉じ込められた魔物たちが、次々と襲いかかる。これが神の意志？

⑯アルバトロス・拡張コース　6名

対応機種：PC-88mkIISR ①エキスパート−2本 ②ビジュアル−2本 ③ワールド−2本 〈P146参照〉
提供：日本テレネット　定価：4,500円
●アルバトロスのシステムがないと遊べません。各々2コースずつ。

⑰パソコ1000　3名

対応機種：MSX
提供：三和電子
定価：9,800円
●先々月に続き、パソコのプレゼント。ズッシリした重みがゲーセン気分を盛り上げる。

⑱セタ・ワイヤレスコマンダー　10名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：セタ
定価：5,800円 〈P74参照〉
●本体から離れても操作OK。もうコードのからみから解消された必携のアイテムだ。

⑲パッカンボーイ　10名

提供：コナミ
●ファミコンソフトが2本収納できる、おしゃれな容器。押すとポコポコしているよ。

⑳缶ペンケース　10名

提供：ショウワ・ノート
定価：480円
●今回は、ファミコンのコントローラーIIの型。中はもちろんマリオの絵だ。

㉑「ソロモンの鍵」の鍵　100名

提供：テクモ
●この世に2つしかない同じ通し番号。2人が出会うと……。輝きが美しい。

㉒プラスティー・イラスト入り生ディスク−5" 2D 5名

提供：スクウェア
●なぜか生ディスクなのだ。ヒット商品"プラスティー"のイラスト入りで美しい。

応募要項

★このプレゼントページの応募は140ページのとじこみハガキ「愛読者カード」を使ってください。
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにネ!!（パソコンソフトの場合は、それぞれ機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入してください）
★締切　昭和61年11月8日必着
★発表　本誌1月号（12月8日発売）誌上

TECMO

音の連射だ！

テクモ・ゲーム ミュージック

これでもか、これでもかとゲーム・ミュージックを発表してきたGMOレーベルも、いよいよ第6弾に突入だ。今回は、全国のゲーム少年・少女の皆んなからレコード化要望の声が高かったテクモの登場だよ。アーケード・ゲームはもちろんのこと、家庭用カセットとしても人気者の「マイティボンジャック」や「ソロモンの鍵」が入っている。さらに、なんと9月発売予定のゲーム「スーパー・スター・フォース」のアレンジ・バージョンも見のがせない。秋の夜長、このレコードを聴きながらゲームしてみないか。高得点確実だよ！

●譜面付●レコード、カセット 好評発売中●CD 10月25日発売

LP:ALR-22906 ¥2,200 CT:ALC-22906 ¥2,200 CD:28XA-95 ¥2,800

●収録ゲーム・ミュージック

- マイティボンジャック
- ピンボール・アクション
- ボンジャック
- ソロモンの鍵
- センジョウ
- スーパー・スター・フォース・アレンジ・バージョン
- グラディアン・ファイト
- ガズラー
- アルゴスの戦士
- スイマー
- ワールド・カップ
- スターフォース
- マイティボンジャック・アレンジ・バージョン

オリジナル・ゲーム・ミュージック・ディスコグラフィー。好評発売中だよ！

ビデオ・ゲーム・ミュージック
ゼビウス/ボスコニアン/パックマン/フォゾン/マッピー/リブルラブル/ディグ・ダグ/他全10曲 ●LP: YLR-20003 CT: YLC-20003 各 ¥2,000
namco

スーパーゼビウス(12インチ・シングル)
スーパー・ゼビウス/ギャプラス/ドルアーガの塔 ●YLR-12002 ¥1,200
namco

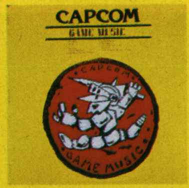
ザ・リターン・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック
ディグ・ダグII/ドラゴン・バスター/メトロ・クロス/他全13曲 ●LP: ALR-22004 CT: ALC-22004 各 ¥2,200
namco

ザ・ベスト・オブ・ビデオ・ゲーム・ミュージック(CDのみ発売)
ゼビウス/ドルアーガの塔/リブルラブル/ディグ・ダグ/ギャラガ/フォゾン/他全17曲 ●32XA-66 ¥3,200
namco

コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.1
ツインビー/グラディウス/ジャイラス/イー・アル・カンフー/プーヤン/他全10曲 ●LP: ALR-22902 CT: ALC-22902 各 ¥2,200 CD: 28XA-85 ¥2,800
©Konami

ハドソン・ゲーム・ミュージック
スターソルジャー/バイナリィランド/チャンピオンシップ・ロードランナー/他全12曲 ●LP: ALR-22903 CT: ALC-22903 各 ¥2,200 CD: 28XA-87 ¥2,800
HUDSON SOFT

スターソルジャー・アレンジ・バージョン(シングル)
スターソルジャー・アレンジ・バージョン/チャンピオンシップ・ロードランナー・アレンジ・バージョン ●ALR-798 ¥700
HUDSON SOFT



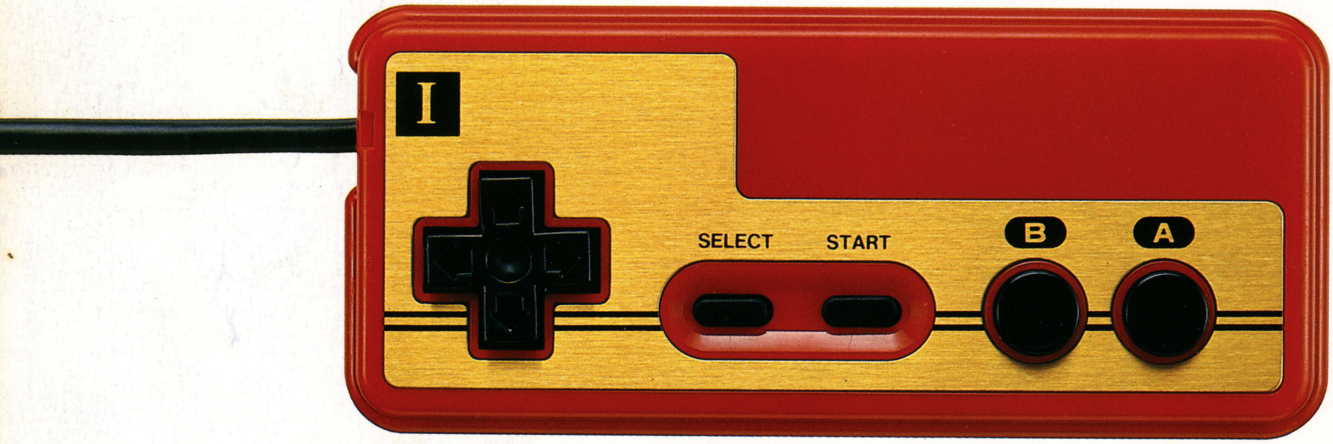
カプコン・ゲーム・ミュージック
魔界村/ソンソン/1942/戦場の狼/ガン・スモーク/エグゼドエグゼス/他全11曲 ●LP: ALR-22905 CT: ALC-22905 各 ¥2,200 CD: 28XA-94 ¥2,800
CAPCOM

コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.2
ギャラクティックウォーリアーズ/グーニーズ/大列車強盗/ファイナライザー/他全11曲 ●LP:ALR-22904 CT:ALC-22904 各 ¥2,200 CD:28XA-86 ¥2,800
©Konami

Alfa™
アルファレコード株式会社
販売元：ワーナー・パイオニア

Nintendo®

いざ、挑戦。



FMC-ZEL　両面ソフト
希望小売価格　2,600円

FMC-NMJ　両面ソフト
希望小売価格　2,600円

FMC-SMB　片面ソフト
希望小売価格　2,500円

FMC-VBW　片面ソフト
希望小売価格　2,500円

FMC-MET　両面ソフト
希望小売価格　2,600円

夢いっぱいディスク
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

ベースボール・テニス・ゴルフ・サッカー・麻　雀・スーパーマリオブラザーズ／好評発売中!!

任天堂株式会社　本　社　〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地（075）541－6113　東京支店（03）254－1781　大阪支店（06）245－4155
名古屋営業所（052）571－2506　札幌営業所（011）621－0513　岡山営業所（0862）52－1821

Beep
1986 11月号
ビープ 11月号
昭和61年11月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻12号通巻25号
昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
発行人・孫 正義
編集人・岡部雅穂
発行(株)日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095 編集☎03・265・5808
特別定価390円

雑誌 17659-11 ISSN 0910-7681 Printed in Japan